L'EDIZIONE ITALIANA DI EDGE

N°003 - SETTEMBRE 2007 €6,00

GAME PRO

NINTENDO | SONY | PORTABLE | COIN-OP | SET-TOP | ONLINE

MIRROR'S EDGE

DICE REINVENTA IL GIOCO D'AZIONE IN SOGGETTIVA SU XBOX 360 E PS3

ARANCIA ELETTRONICA

VIOLENZA, CENSURA E LIBERTÀ CREATIVA

GIOCHI DI GUERRA

UN GIOCO PUÒ VERAMENTE ADDESTRARE ALLA GUERRA?

THE AGENCY

UN MMO PER CONSOLE TRA FPS E GDR

Avranno paura della tua ombra

12+ www.pegi.info

Microsoft game studios

ARTOON

MISTWALKER

Dentro di te c'è una grande forza. Una forza che dovrai sfruttare per sconfiggere i tuoi avversari, guidare il tuo eroe, compiere il tuo destino. La forza di Blue Dragon.

BLUE DRAGON
ブルードラゴン

xbox.com/bluedragon

© 2007 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. © 2007 BIRD STUDIO / MISTWALKER, INC. Tutti i diritti riservati. Microsoft, il marchio Microsoft Games Studios, Mistwalker, Blue Dragon, Artoon, Xbox 360, Xbox Live, e i marchi Xbox sono marchi registrati o marchi di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi. I nomi delle aziende e dei prodotti esistenti qui citati potrebbero essere marchi appartenenti ai rispettivi proprietari.

Jump in.

XBOX 360 LIVE

di Marco Accordi Rickards
Metalmark

Chi di voi conosce il paradosso del gatto di Schrödinger? Diciamo, con l'aiuto della Wikipedia (siate clementi: sono laureato in giurisprudenza), che si tratta di un esperimento ideale di Erwin Schrödinger per dimostrare come l'interpretazione classica della meccanica quantistica sia incompleta quando deve descrivere sistemi fisici in cui il livello subatomico interagisce con il livello macroscopico.

Chiudiamo un gatto in una scatola d'acciaio. Al suo interno c'è un contatore Geiger con una piccolissima porzione di sostanza radioattiva. In un'ora, uno dei suoi atomi ha le stesse probabilità di disintegrarsi o no. In caso affermativo, il contatore lo segnalerà e azionerà un martelletto che romperà una fiala con del cianuro: il gatto morirà. Se dopo un'ora nessun atomo si sarà disintegrato, il gatto sarà ancora vivo. Visto che, fino al momento dell'osservazione, l'atomo esiste nei due stati sovrapposti, il gatto resta sia vivo che morto fino a quando non si apre la scatola, ossia non si compie un'osservazione. Se non si apre il contenitore, non si potrà sapere che destino abbia avuto il gatto: esso potrà essere considerato al tempo stesso sia vivo che morto. Solo aprendo il contenitore si avrà un gatto vivo o uno morto. Il paradosso apparente consiste nel fatto che, finché non si compie l'osservazione, il gatto può essere descritto indifferentemente come vivo o come morto, in quanto è soltanto l'osservazione diretta che attribuirà al gatto uno stato determinato e coerente con la nostra consueta realtà.

Questo paradosso descrive brillantemente *Echochrome*, il gioco più geniale mostrato alla nuova E3 di Santa Monica. Lo schermo della PSP si illumina di bianco, mentre un wireframe nero disegna architetture impossibili ove quel che esiste dipende solo da quel che si osserva. L'illusione diventa creatrice di realtà, in un gioco elegante, sublime nella sua originalità e cervellotica diabolicità, che con le sue forme e la sua musica classica ha saputo sovrastare il frastuono dei cannoni di *Call of Duty 4*, *Killzone 2*, *Crysis* e *Halo 3*. Fa veramente piacere osservare come possano ancora fiorire idee così radicali e intelligenti. Come *LittleBigPlanet*, che ormai sta conquistando anche gli ultimi scettici col suo elettrico carisma, la sua modulare apertura verso l'infinito; o come *Metal Gear Solid 4*, che mostra già un Kojima in stato di grazia, da *Sons of Liberty*.

La portaerei Xbox 360 schiera le sue armi convenzionali per il devastante attacco di Natale e Nintendo mette in banca il *casual-future* con Wii Fit, ma sono le piattaforme Sony a uscire vittoriose, stavolta.

GAME PRO

N°3 - SETTEMBRE 2007
gamepro@sprea.it

Direttore Editoriale **Stefano Spagnolo**
Art Director **Silvia Taietti**

Coordinatore Editoriale
Claudio Tradardi

Realizzazione editoriale a cura di
Marco Accordi Rickards
Idra Editing Srl
Via Val Trompia 136
Tel - Fax 0645432741
Impaginazione e DTP **Alessandro Benedetti**
HANNO COLLABORATO
Francesca Noto, Virginia Petrarca, Stefano Mancini, Gianluca Loggia, Vincenzo Lettera, Matteo Boccolini, Alberto Belli, Bonaventura Di Bello, Matteo Bittanti, Roberto Recchioni, Elisa Di Fiore, Akiko Kawashima, Guglielmo De Gregori, Veronica La Peccerella, Flavia Ceccarelli, Andrea Sasso (disegni)

Sprea media ITALY

Sprea Media Italy SpA
Socio Unico: **Sprea Editori SpA**
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel (+39) 02.92432.1 Fax (+39) 02.9262.63147
editori@sprea.it - www.spreamedia.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Tommaso Altieri (A. D. Direzione Commerciale)
Gregory Peron (A. D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
abbonamenti@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.92432356**

ARRETRATI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
arretrati@sprea.it
o ai fax inviati al numero **02.92432356**

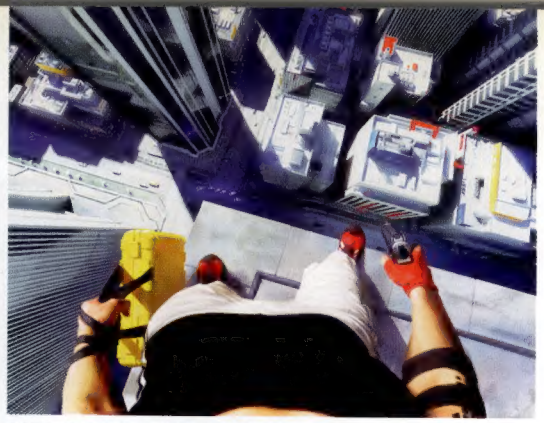
Stampa: Mazzucchelli S.p.A. - Seriate (BG)
Carta: Valpaco European Paper Trading
Distribuzione: M-Dis Distribuzione S.p.A. Milano

GAME PRO
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 07/05/2007, con il n. 284.
Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. In L. 27.02.2004, n° 46), art.1, comma 1, DCB Milano
Una copia 6,00

Direttore Responsabile **Luca Sprea**

COPYRIGHT
SPREA Media Italy Socio Unico Sprea Editori SpA è titolare esclusivo di tutti i diritti di pubblicazione, ed è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti della rivista "EDGE", pubblicata e prodotta in UK da Future plc. All Rights Reserved. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

INFORMATIVA E CONSENSO IN MATERIA DI TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI (CODICE PRIVACY D.LGS. 196/03)
Nel vigore del d.lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 d.Lgs. 196/03, è SPREA Media Italy Socio Unico Sprea Editori SpA (di seguito anche "Società", e/o "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio, Via Torino 51. La stessa La informa che i Suoi dati verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per atti-vità connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati nel vigore della Legge, anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Società. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del d.lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla SPREA Media Italy Socio Unico Sprea Editori SpA e/o al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale consenso espresso al trattamento dei dati personali.



UN SALTO NEL BUIO 040
DICE si accolla la straniante missione di cambiare il modo di vedere i giochi in prima persona con *Mirror's Edge*

FOLLOW THE LEADER 054
Game Pro ripercorre gli albori dell'industria in una doppia intervista generazionale a Virgilio e Luisa Bixio di Leader

DEUS EX MACHINIMA 066
Superato il decennio di età, i machinima sono più influenti che mai. Uno sguardo ai video narrati tramite i videogiochi

ARANCIA ELETTRONICA 076
Game Pro ha indetto una tavola rotonda per discutere di censura, violenza nei videogiochi e libertà espressiva

CONTENUTI

SETTEMBRE

Questo mese

EVOLUZIONI DA SKATER 084
Neversoft ritorna con un nuovo *Tony Hawk*. **Game Pro** ha visitato lo studio del team di sviluppo americano

Tutti i mesi

006 **Start**
News, interviste, approfondimenti e altro

092 **U.S. Gameocracy**
Dalla nostra corrispondente dagli Stati Uniti

106 **Time Extend**
Gregory Horror Show

110 **The Making Of...**
Knights of the Old Republic

114 **Studio Profile**
Pyro Studios

115 **Academy Profile**
NABA - Nuova Accademia di Belle Arti Milano

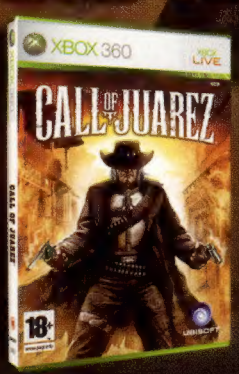
116 **Appunti di Game Design**
Capire il videogioco per giocare meglio

118 **Gli Editorialisti di Game Pro**
Riflessioni qualificate dall'Italia e dal mondo

124 **Borderline**
Ingresso vietato ai non giocatori

CALL OF JUAREZ™

NON CI SONO LEGGI LÀ FUORI, SOLO LA TUA!



Benvenuto nel selvaggio West, praterie sconfinate, caratteristici saloon e autentiche armi.

Gioca con Billy e usa il tuo ingegno per sopravvivere. Gioca con Ray e dispensa giustizia a suon di pallottole.

Con la modalità Dual diventa "il grilletto più veloce del West".

18+
www.pegi.info

XBOX 360 LIVE

WWW.CALLOFJUAREZ.COM

techland

UBISOFT

© 2007 Techland. All Rights Reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Techland. Call of Juarez is a trademark of Techland and is used under license. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

CONTENUTI

CONTINUA

Hype

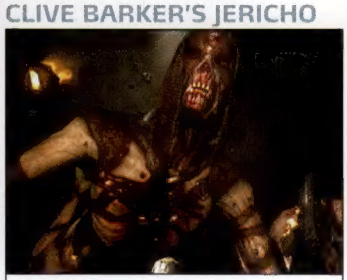
BIOSHOCK

360, PC 024

BLACKSITE

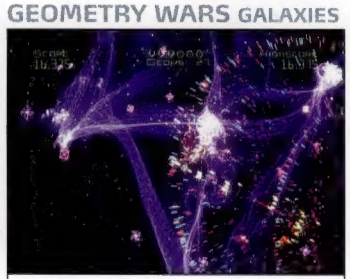
360, PC, PS3 026

CLIVE BARKER'S JERICHO



360, PS3 028

GEOMETRY WARS GALAXIES



DS, Wii 030

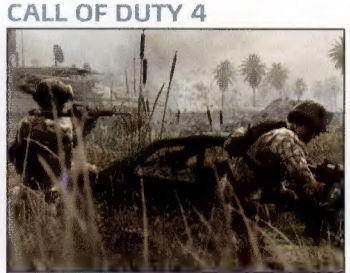
PURSUIT FORCE 2

PS2, PSP 032

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

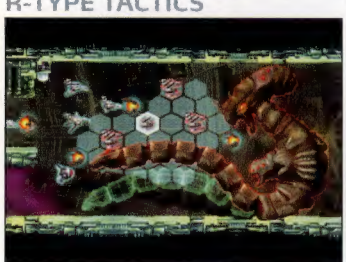
Wii 033

CALL OF DUTY 4



360, PC, PS3 034

R-TYPE TACTICS



PSP 035

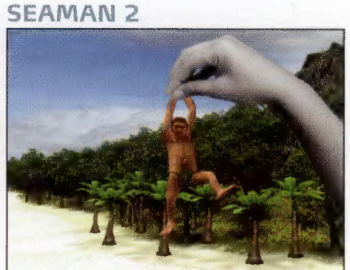
DK: JUNGLE CLIMBER

DS 035

WIPEOUT PULSE

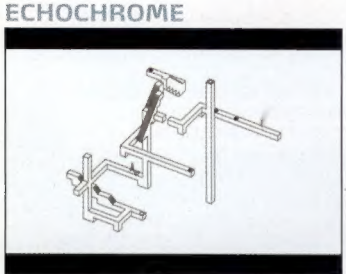
PSP 036

SEAMAN 2



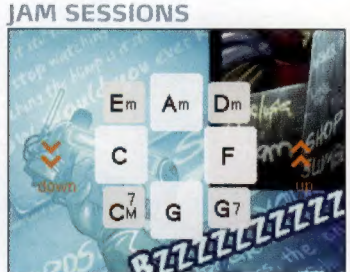
PS2 037

ECHOCHROME



PSP 038

JAM SESSIONS



DS 039

SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE

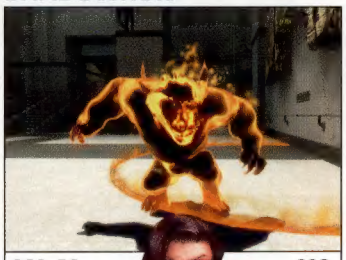
PC 039

Review

THE DARKNESS

360, PS3 096

SHADOWRUN



360, PC 098

NINJA GAIDEN SIGMA

PS3 100

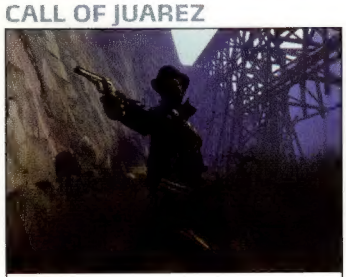
FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

360 101

OVERLORD

360, PC 102

CALL OF JUAREZ



360, PC 103

NUCLEUS

PS3 104

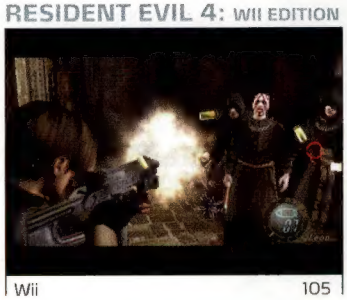
SUPER STARDUST HD

PS3 104

MARIO PARTY 8

Wii 105

RESIDENT EVIL 4: WII EDITION



Wii 105

START

006 **E3 che va, E3 che viene**
Resoconto sul primo Media & Business Summit di Santa Monica

010 **Un gioco dalle molte anime**
Due iniziative di natura diversa ridefiniscono il gioco competitivo

012 **La voce del comando**
Game Pro parla con Michael De Plater di Ubisoft sul prossimo titolo di Tom Clancy

014 **Il cerchio di fuoco**
Indaghiamo sui problemi dietro il "red ring of death" dell'Xbox 360

016 **Piattaforme in movimento**
Una chiacchierata con il Team Ninja riguardo a Ninja Gaiden su PS3

017 **L'impero... di Jade**
Jade Raymond di Ubisoft ci parla dei temi alle spalle di Assassin's Creed

018 **Made in Italy**
Le news sull'industria italiana dei videogiochi

020 **Consigli per la lettura**
Alter Ego: Avatars and Their Creators e Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames

021 **Incoming**
Il radar per tenere sotto controllo le uscite di rilievo

INDUSTRIA

E3 che va, E3 che viene

L'incognita si svela: il primo E3 Media & Business Summit è alle nostre spalle. Morte o rinascita, dunque?

Panta rei. Tutto scorre. Il tempo trasmuta ogni cosa, e per quanto spaventati dal cambiamento, gli esseri umani non potrebbero mai esistere senza di esso. In molti hanno protestato per il ridimensionamento dell'E3, pensando che le loro lamentele fossero sufficienti a invertire il corso di un fiume in piena qual è l'industria dell'intrattenimento elettronico negli ultimi anni e tutto ciò che la riguarda, dal giro d'affari alle tendenze del momento. Altri, più aperti (o fin troppo ottimisti?), hanno interpretato la morte e la rinascita della manifestazione più importante della scena videoludica degli ultimi anni come un ottimo modo per dare spazio e respiro ai numerosi altri eventi che si susseguono in tutto il globo durante l'anno, scaglionando così novità e annunci in modo più equo e disteso.

Il vero problema, ciò che ha decretato la fine dell'E3 comunemente inteso, erano i costi altissimi che grandi compagnie come Nintendo, Microsoft, Sony ed EA erano costrette a sostenere nella propria presenza sullo showfloor: proprio per questo motivo queste quattro aziende, dopo l'edizione 2006, hanno voltato le spalle all'ESA (l'organizzazione dietro la manifestazione ex-losangelina) e di conseguenza all'E3. O almeno, all'E3 com'era inteso fino allo scorso anno. Una minaccia a cui far fronte prendendo atto della realtà dei fatti: che l'Electronic Entertainment Expo, immediatamente dopo il suo culmine, si era rapidamente trasformato in una belva succhiasoldi e fuori controllo. Tutti i fondi impiegati dalle grandi aziende in questione erano spesso spesi per rimanere comunque affiancati a delle rivali che avrebbero ben potuto vanificare tutti i propri sforzi, e nell'ambito di una crisi di mercato che solo recentemente si sta risollevando, principalmente in Giappone grazie alle vendite di Wii e DS, queste spese non erano più accettabili. Non a caso, alla notizia della morte dell'E3 tanto i publisher quanto i produttori di hardware hanno concentrato tutti i loro sforzi su eventi singoli (Square Enix Party, Ubiday, Sony Gamer Day) nei quali si sono concentrati numerosi annunci di un certo rilievo riguardanti tanto titoli già noti quanto piacevoli e importanti novità. Yves Guillemot, CEO di Ubisoft, è finanche arrivato ad affermare che l'E3 non è più un evento di rilevanza internazionale e che ormai riguarda il solo mercato americano. A E3 passato non sembra

un'affermazione poi molto azzeccata, visto l'interesse mostrato da Sony, Nintendo e Microsoft nel divulgare informazioni tanto sulle uscite americane quanto su quelle europee dei propri titoli di punta.

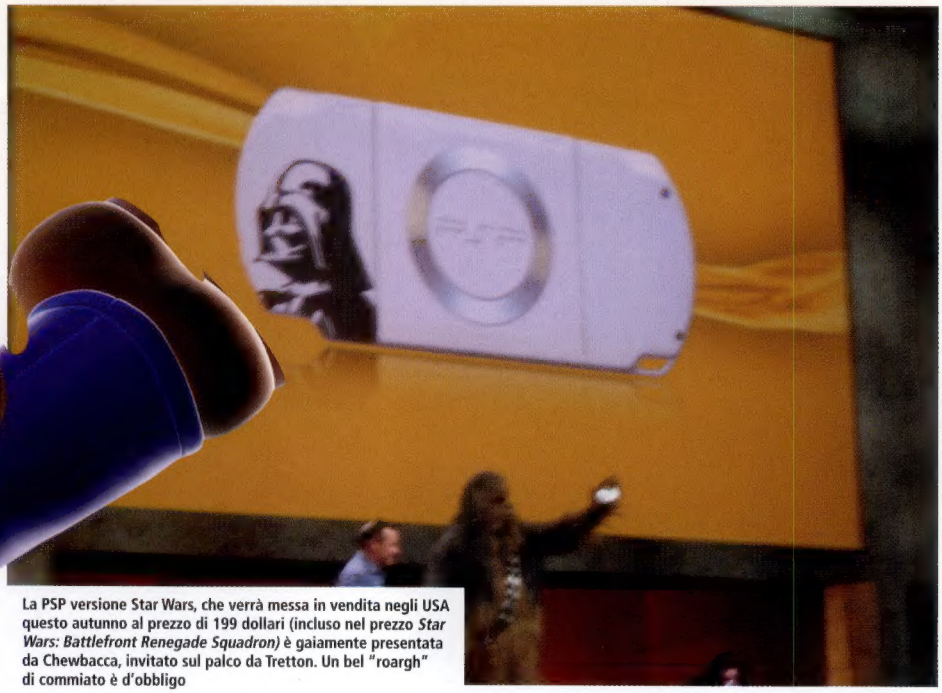
La nuova incarnazione dell'E3 può vantarsi di un altro primato, forse finito in secondo piano nel trambusto generale: è la prima edizione della fiera a vedere tutte le concorrenti della scena next-gen finalmente allineate sul campo, ognuna con la propria console casalinga ormai uscita e avviata. Di conseguenza, è un'edizione in cui le concorrenti in questione si sono trovate costrette a fare il punto della situazione di un ambiente i cui equilibri, da qualche mese a questa parte, sono drammaticamente cambiati più di una volta e solo recentemente sembrano andare stabilizzandosi, per quanto il futuro resti, di base, avvolto ancora nelle fitte nebbie del mistero. La PlayStation 3 fatica a ingranare, riuscendo a raccogliere a malapena 5 milioni di unità vendute, mentre Xbox 360 è riuscito a costruirsi una solida base ma si trova in un periodo di stagnazione. Di contro, l'attrattiva esercitata dal Wii tanto sugli appassionati quanto sui famosi 'nuovi giocatori' sembra inesauribile, ma il parco titoli sembra giunto a una seria fase di stallo.

Microsoft ha aperto l'irrinunciabile serie delle tre conferenze principali con un chiassoso riarrangiamento del tema principale di ***Halo*** e con un'agghiacciante performance di Peter Moore su ***Rock Band***, tutto servito con contorno di un'attenta regia delle luci per la più scenografica delle tre presentazioni: nonostante questo, la fugace apparizione di ***Halo 3*** ha deluso molti, e a nulla è valso l'update sul film live-action, che peraltro in molti già mal vedono. In compenso, la conferma delle date di uscita di autentici pezzi da novanta come ***Mass Effect***, la presenza di un trailer di ***Resident Evil 5*** e della demo di ***Assassin's Creed***, che per quanto colma di bug conferma l'assoluta bontà del concept, hanno delineato una stagione decisamente felice per Xbox 360. Sony, seconda a entrare in campo, per una volta ha lasciato al palo numeri e statistiche (del resto, difficilmente avrebbe potuto permetterselo senza suscitare commenti ironici), e per quanto i tentativi di fare dello spirito sugli scivoloni dello scorso anno non abbia sortito i risultati sperati, è riuscita a giocare abilmente le proprie carte concentrandosi sulle esclusive, per quanto in gran parte prevedibili, nel campo software; poter contare su un ***Unreal Tournament 3*** rilasciato in anteprima su PS3, sulla rivelazione della grafica in game di ***Killzone 2*** e sul sempreverde ***Metal Gear Solid 4*** (sulla cui esclusività Sony, tuttavia, si è sempre meno pronti a scommettere) è sempre una garanzia, specie se ai classici si affiancano titoli di assoluto interesse come ***LittleBigPlanet*** e ***Echochrome***. La nuova versione della PSP, di contro, era nell'aere già da parecchio tempo, e a conti fatti il restyling è molto meno drastico di quanto ci si sarebbe potuto aspettare.

Nintendo, come sempre, gioca la carta della simpatia, e per quanto sia stata

Vedere il nuovo modello di PSP frontalmente non vi darà nessun indizio sulle sue reali differenze. Questo perché si tratta soprattutto di una riduzione dello spessore, di un minor peso, di un più comodo slot per l'inserimento degli UMD e di una maggior risposta dei pulsanti

La demo on stage di *Assassin's Creed*, commentata da Jade Raymond, soffriva di bug così evidenti (corpi distesi a qualche spanna sopra il terreno, numerose compenetrazioni di poligoni) da mettere in imbarazzo la stessa PR di Ubisoft. La versione disponibile per la prova allo stand di Ubisoft, però, è stata etichettata come un'esperienza "divina" da chi è riuscito a giocarla



La PSP versione Star Wars, che verrà messa in vendita negli USA questo autunno al prezzo di 199 dollari (incluso nel prezzo *Star Wars: Battlefront Renegade Squadron*) è gaiamente presentata da Chewbacca, invitato sul palco da Tretton. Un bel "roargh" di commiato è d'obbligo

TOP 5

Il meglio dell'E3 secondo Game Pro

MARCO 'METALMARK' ACCORDI RICKARDS
1. Echochrome
2. Too Human
3. MGS 4
4. LittleBigPlanet
5. Call of Duty 4: Modern Warfare

VIRGINIA 'SHARI R'VEK' PETRARCA
1. Metroid Prime 3: Corruption
2. Assassin's Creed
3. Super Mario Galaxy
4. Too Human
5. Phoenix Wright TaT

STEFANO 'ZIO CRIO' MANCINI
1. LittleBigPlanet
2. LocoRoco
3. Metal Gear Solid 4
4. Echochrome
5. Call of Duty 4

MATTEO BOCCOLINI
1. Halo 3
2. Super Smash Bros. Brawl
3. Call of Duty 4: Modern Warfare
4. Mass Effect
5. Super Mario Galaxy

FRANCESCA 'FRANNY' NOTO
1. Too Human
2. Metal Gear Solid 4
3. Halo 3
4. LittleBigPlanet
5. Fallout 3

ELISA 'AELYS' DI FIORE
1. Rock Band
2. LittleBigPlanet
3. Fallout 3
4. Metroid Prime 3: Corruption
5. BioShock

accusata di aver troppo badato ai casual gamer, a quelli che secondo molti costituiscono l'unica forza del Wii, con presentazioni di prodotti non appetibili per la massa degli appassionati (***Wii Fit*** e relativa Balance Board su tutti), ha dimostrato di conoscere e di prestare attenzione alle manifestazioni di ammirazione del suo fanbase e della stampa generalista con un lungo e divertente filmato sul successo di Wii e DS, e non ha certamente trascurato lo zoccolo duro del proprio pubblico. Ma nonostante le vanterie di un Reggie raggiante (o "felice", come si è definito) circa i numeri totalizzati da Nintendo e la crescita del mercato impressa da Wii e DS possano suonare più che legittime, si spera sempre che una tale tendenza all'autocompiacimento non prenda il sopravvento.

L'ironia della situazione attuale è che è stato proprio il declino dell'E3 a costringere quelle finora considerate come manifestazioni] collaterali a ingrandire la propria portata

Nel responso generalmente soddisfacente in ambito console spicca comunque la povertà dell'offerta PC presentata all'E3. Uno dei pochi nuovi titoli in mostra di un qualche interesse era sen z'altro ***Fallout 3***, un ritorno atteso da migliaia di fan della saga; il resto si è limitato a espansioni di giochi già esistenti e a conversioni di titoli da Xbox 360 come ***Gears of War*** e ***Viva Piñata***, a monito del fatto che il baricentro videoludico di Microsoft sembra essersi spostato considerevolmente verso la scena console.

Il panorama delle uscite su cui si è concentrato l'E3, se solo lo si osserva con un minimo di attenzione, parla chiaro: si tratta per lo più di titoli in arrivo entro la fine del 2007 in America, o al massimo nei primi mesi del 2008, anche parlando dei pochi nuovi annunci. E questo, forse, è uno dei segni più lampanti delle diverse dimensioni della nuova fiera.

L'aver ridotto il numero di presenze degli addetti ai lavori all'osso ha snellito considerevolmente le attese, riducendo a termini ragionevoli le famigerate code chilometriche che le postazioni dei titoli più appetibili tradizionalmente generavano; come contraltare, la dispersività dell'organizzazione degli eventi stampa ha reso spesso difficile seguire con la dovuta prontezza ogni spostamento di sede, dal momento che le presentazioni e gli incontri privati, che hanno destato decisamente più interesse dell'area espositiva, erano sparsi per l'intera Santa Monica e dintorni.

Se è facile vedere sotto una luce positiva il decongestionamento del periodo primaverile come punto focale dell'attenzione della stampa e dell'intera massa degli appassionati oltre che degli sviluppatori, costretti a fare i salti mortali per incontrare le enormi

Durante la conferenza Microsoft, Moore ha tentato un duetto a *Rock Band* con Alex Rigopolous. La sua performance, però, è stata talmente scarsa da dover essere interrotta

I controller necessari a fruire di *Scene It? Lights, Camera, Action* su Xbox 360 sono stati paragonati, senza un preciso motivo, al Wii Remote. La realtà dei fatti è che si tratta di un quasi plagio

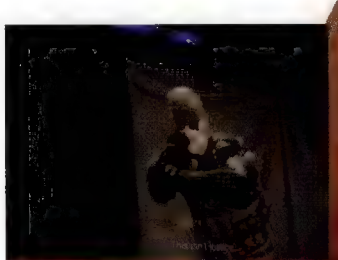
Reggie dà un saggio pratico della Wii Fit Balance Board e si fa redarguire dal software quasi senza batter ciglio perché il suo centro d'equilibrio è eccessivamente spostato sulla destra

aspettative concentrate su una singola data, è anche vero che il declino e infine la definitiva morte di molti imperdibili appuntamenti del passato (su tutti l'ECTS, che proprio all'E3 ha ceduto la fiaccola di manifestazione più importante dell'anno) è cominciato proprio con un clamoroso taglio di fondi e con una riorganizzazione pressoché totale. E in questo caso a poco valgono i commenti entusiasti di qualche giornalista, comunque superati da opinioni ben più contenute e pessimistiche di addetti ai lavori in dubbio sul loro ritorno in fiera il prossimo anno. Molti, infatti, restano convinti che questa sarà l'ultima edizione, o quantomeno l'ultima a cui varrà la pena di partecipare, di questo ormai mitologico evento, e ne preconizzano cupamente una morte più o meno violenta. In realtà, i segnali positivi per una continuazione dell'E3 non sembrano mancare: semplicemente, il fulcro della fiera si è spostato su elementi diversi, molto più ***trade*** che in passato. Non manca neppure un'apertura al pubblico pagante finora mai avvenuta: l'E3 For All di ottobre sarà il primo E3 dedicato agli appassionati e non alla gente dell'industria.

Noi stessi eviteremmo cautamente un approccio tanto catastrofico: se ogni cambiamento è traumatico, è parimenti vero che, nello stato attuale delle cose, la tendenza dell'ambiente non è più quella di organizzare eventi grandiosi e multiformato, ma di dare altrettanta, se non maggiore, importanza anche a fiere che stanno ritagliandosi sempre più un'affezionata fetta di pubblico. Molti annunci importanti sono stati rimandati non solo al Tokyo Game Show, comunque un evento di importanza centrale destinato ad acquisirne di ancora maggiore e che quest'anno vedrà anche la partecipazione attiva di Nintendo, ma anche alla Games Convention di Lipsia, che è prevista a un solo mese di distanza dall'E3 attuale e che sta rapidamente acquisendo una certa influenza, per quanto sia considerato dai publisher come troppo tardiva per le proiezioni sul cruciale periodo autunnale.

Tutto considerato, l'E3 di quest'anno è stato ancora una volta seguito spasmodicamente tanto dai media che da chi è dovuto restare a casa, ma ha deluso molti di coloro che si attendevano (ancora) novità a tamburo battente; l'ironia della situazione attuale è che è stato proprio il declino di questa storica e mastodontica manifestazione a costringere quelle finora considerate come collaterali a ingrandire la propria portata, determinando dilapidazioni ancora maggiori: come ha affermato un portavoce di SOE, i produttori "potrebbero trovarsi costretti a dedicare molti più fondi che in precedenza a numerosi eventi mondiali per sopperire alla mancanza di una manifestazione onnicomprensiva". Cause ed effetti non sono mai separati e spesso anzi si uniscono in un circolo, vizioso o meno non sta a noi stabilirlo. Ed è poco proponibile anche la prospettiva di una completa scomparsa degli show multiformato a favore di eventi singoli legati a un unico publisher.

Allo stesso tempo, anche nella sua forma ridotta, è comunque l'E3 a decidere come il marketing legato all'industria dei videogiochi verrà trattato in futuro.



Sorpresa: *Unreal Tournament 3* sarà esclusiva a tempo PlayStation 3 (e PC). Una notizia non troppo sconvolgente, se la si associa all'entusiasmo di Mark Rein di Epic nei confronti della macchina Sony

Giocare come un singolo calciatore invece di essere la mente della squadra significa vivere la vita virtuale di un professionista poco istruito e super pagato, il che ci porta alle belle ragazze (sotto)

Il team di Monumental a Nottingham sta applicando al calcio la propria formazione negli MMO, piuttosto che il contrario, che è invece l'approccio degli avversari

ONLINE

Un gioco dalle molte anime

Il futuro dei giochi di calcio potrebbe incrociarsi con gli MMO. Come ha detto Cruyff: la coincidenza è logica

I giochi di calcio vendono molto bene anche se non si tratta di *FIFA* o *Pro Evolution Soccer*, perciò era quasi inevitabile che qualcuno prima o poi avrebbe avuto l'idea di trasformare il gioco più bello del mondo in un MMO. La cosa sorprendente è che ci sia voluto così tanto per poi vederne arrivare due contemporaneamente, un po' come succede con gli autobus. *Football Superstars*, annunciato il mese scorso da Monumental Games, mira a offrire un'esperienza del mondo del calcio molto più completa di quanto il titolo suggerisca, facendo vivere ai giocatori la vita di un calciatore, dagli allenamenti nel parco fino alle folle dei campionati. Oltre a prendere a calci un pallone, sperimenterete la vita sociale, con tutti gli accessori che comporta, dalle Ferrari ai fedora, e Monumental mira a creare una comunità online che includa sia gli amanti del calcio che quelli dei videogiochi.

Il titolo punta sull'idea che il fascino del calcio sia così ampio da sopportare il peso di un universo, allo stesso modo in cui una trama fantasy basilare può sostenere infinite reiterazioni. L'obiettivo è il mercato di massa, e quindi lo sfruttamento di uno sport che vale miliardi in tutto il mondo. Ma mentre il genere MMO, sull'onda di *World of Warcraft*, sembra un modo facile per fare soldi, un ampio numero di case di sviluppo si sta accorgendo contemporaneamente del potenziale dei mondi online e degli sport offline: in verità, è difficile vedere l'annuncio di *Football Superstars*, che è ancora agli inizi del processo di sviluppo, come qualcosa di diverso da una risposta diretta all'annuncio di aprile di *Football Manager Live*, un MMO basato sulla popolare serie di management di Sports Interactive.

Il motore del gioco è, naturalmente, l'aspetto sul quale *Football Superstars* fallirà o avrà successo, a prescindere dagli accessori relativi al lifestyle: se non è un buon gioco di calcio, non troverà nessun fan

Tuttavia, fare in modo che *Football Superstars* si distingua all'interno di questo mercato è una sfida che il CEO di Monumental, **Rik Alexander**, non teme di affrontare:

"Ci sono alcune differenze fondamentali tra questo e il solito gioco di calcio, la prima delle quali è che si interpreta se stessi e si decide della propria carriera: non ci si limita a mettersi nei panni di Beckham. In pratica si vive una vita che ruota intorno al calcio, non si finisce solo per giocarlo".

Football Superstars ha un concept coerente, ma in effetti c'è ancora molto da fare: nella nostra recente visita allo studio di Monumental a Nottingham abbiamo visto molto poco, e quasi nessuna sequenza di gioco. La breve dimostrazione che ci è stata data faceva vedere i movimenti del giocatore con una sola animazione completa di un dribbling in un piccolo campo, con il punto di vista che ricordava *Actua Soccer*. È ovvio, col tempo arriveranno anche animazioni più fluide, ma fondamentalmente il punto di vista sul modello di *Actua Soccer* è una buona scelta, permettendo un controllo totale della telecamera intorno alla prospettiva in terza persona del proprio giocatore e una veduta del campo di gioco, il che significa che si può seguire il movimento della palla mentre si corre nel campo.

Il motore del gioco è, naturalmente, l'aspetto sul quale *Football Superstars* fallirà o avrà successo, a prescindere dagli accessori relativi al lifestyle: se non è un buon gioco di calcio, non troverà nessun fan. Questo punto è diventato ancora più importante da quando EA ha annunciato l'opzione "Be a Pro" nel prossimo *FIFA*, che permetterà ai giocatori di competere online come membri di una squadra umana. La combinazione del marchio *FIFA* con l'infrastruttura online, che mira a far giocare dei mondiali virtuali insieme a quelli reali nel 2010, spazzerà via molti concorrenti più piccoli. Progetti più modesti come *Football Superstars* possono offrire qualcosa di diverso, fondamentalmente l'opportunità di giocare nei panni di se stessi invece che di Ronaldinho, ma la necessità di distinguerlo dal patinato *FIFA* è di somma importanza. Uno degli assi nella manica di

Gli stadi che si troveranno nel mondo di *Superstars* sono prodotti dell'immaginazione dei designer ma, visto il look del nuovo Wembley, potrebbero non essere troppo lontani dalla realtà

GIOCHI IN ALTO MARE

Area/Code sta lavorando sulla versione DS del suo gioco trading di pirati: *Plundr*. Il titolo, che attualmente si gioca tramite web browser, usa un sistema di posizionamento wi-fi per localizzare i giocatori e le 'isole' su una mappa Google della loro area. In modo simile a *Elite*, i giocatori comprano, vendono o attaccano le navi vicine per accumulare denaro e migliorare il proprio galeone, ma per spostarsi da un'isola all'altra devono muoversi fisicamente verso dove vogliono arrivare. Fare il bucaniere con una console portatile invece che con un laptop sembra conveniente: ha inizio una nuova vita... per le strade!

● plundr.playareacode.com

Football Superstars potrebbe essere mirare specificamente al mercato PC: si usa il mouse per controllare i movimenti e le azioni del calciatore, e che decida di tirare o passare dipenderà da uno schema sensibile al contesto. Se si trova più in alto della testa di un collega, il vostro giocatore farà un pallonetto verso quella posizione; se al livello dei piedi, farà un passaggio rasoterra. Il successo della manovra presumibilmente dipende dal livello del vostro avatar. Confrontarsi con un titolo sportivo potrebbe rendere ancora più acuto il problema, tipico degli MMO, dei giocatori esperti che battono clamorosamente gli altri, ma Alexander è ansioso di enfatizzare che "si è dei buoni giocatori dal primo giorno, e il gioco conta sull'abilità più che sui livelli". L'allenamento permetterà al vostro personaggio di imparare abilità ulteriori, ma sarebbe una grossa sorpresa se non aumentasse anche caratteristiche come il ritmo e la manovrabilità. Trovare un equilibrio tra i premi per i giocatori a lungo termine e l'accessibilità al gioco dei novellini sarà una grossa sfida.

Attualmente, ci sono pochi dettagli disponibili sulle sezioni di *Football Superstars* dedicate al lifestyle, nonostante le attività extra calcistiche di un professionista presenteranno tutte le mansioni, le macchine lussuose e le dubbie decisioni di stile che ci si potrebbe aspettare. L'esigenza di rivolgersi anche alle famiglie impedirà l'inclusione di alcune delle attività meno salubri nelle quali indulgono i calciatori durante la vita notturna, e l'enfasi sarà più sulle boutique, le macchine vistose e gli eventi ai quali sfoggiare questi status symbol.

È stato pianificato un beta test, e l'uscita del gioco è prevista nella primavera 2008 su PC, anche se Monumental ha confermato l'eventuale progetto di una versione per console. Ci sarà un'accesa competizione, in particolare perché anche *Football Manager Live* è previsto per l'inizio del 2008. Il successo della versione offline di *Football Manager* ha dimostrato che il fascino del management può essere forte come quello dello sport stesso, e nonostante ci siano ovvie distinzioni tra le due offerte, i potenziali fan probabilmente sceglieranno l'una o l'altra. Anche se attualmente è ancora lontana dal traguardo, la modalità "Be a Pro" di *FIFA* probabilmente diventerà dominante tra i giochi single player online, anche solo rispetto alla base di fan. Tuttavia *Football Superstars* è da molti punti di vista la proposta più avventurosa e il suo impegno nel ruotare intorno ad attività extra-calcistiche potrebbe renderlo particolarmente interessante.

Il CEO di Monumental, Rik Alexander, crede che il fulcro del fascino di *Football Superstars* sia la sua ampiezza: "In pratica, vivi una vita basata sul calcio, non ti limiti a giocarlo"

SOUND BYTES

"Sarebbe divertente, se 'divertente' fosse la parola giusta, ma non lo è. Dipingono Steve [Wiebe] come un padre di famiglia e immagino che dipingano me come un ragazzaccio"
Il campione di arcade Billy Mitchell parla a MTV.com a proposito dell'immagine negativa della sua persona che gli è stata affibbiata da King of Kong, un documentario sui punteggi più alti di *Donkey Kong*

"Non ne riveliamo il numero effettivo" "Non commentiamo su questo" "Non parliamo della nostra produzione"
Il capo del reparto gaming hardware di Microsoft Todd Holmdahl tiene le labbra serrate sui difetti di Xbox 360.

"Eccomi qui, uno scrittore impiegato di se stesso che non ha mai avuto tempo per la propria famiglia perché c'era sempre questo GIOCO che stava aspettando di sedurmi ogni qual volta fingevo di andare in ufficio a lavorare. Suppongo ci siano almeno venti storie che non ho mai scritto a causa dei giochi per computer"
L'autore Orson Scott-Card sul perché si sia ritirato a vita eremitica per giocare a *Civilization 2*

"Non pensiamo che esista alcun tipo connessione tra i problemi reali della Manchester del XXI secolo e un'opera di fantascienza in cui una Gran Bretagna immaginaria del 1950 subisce un attacco da parte degli alieni"
Sony esplora i problemi di realtà e fantasia con il Reverendissimo Rogers Govender, Decano della Cattedrale di Manchester

Stando a De Plater, *EndWar* sarebbe già giocabile. "Abbiamo ripetuto più volte i test. Tutti i comandi vocali e i controlli funzionano bene"

INTERVISTA

La voce del comando

Nonostante l'assenza di una demo giocabile agli Ubidays, *EndWar* continua a promettere bene

Oltre a trovarsi sotto l'egida del marchio Tom Clancy, l'atteso RTS *EndWar* fa presagire un buon numero di innovazioni. Data la sua natura strettamente per console, l'introduzione dei comandi vocali mira a evitare dei controlli macchinosi, tara di cui il genere è solitamente afflitto.

Poi c'è il gioco multiplayer, con la sua campagna mondiale ambientata in un mondo persistente. Ma come si tiene insieme tutto questo e, soprattutto, funzionerà? Il creative director di Ubisoft Shanghai e leggenda vivente degli RTS Michael De Palter ha accettato di dirimere con noi i dubbi causati dalla mancata apparizione del gioco all'Ubiday di quest'anno.

Il controllo vocale per gli RTS era già una prospettiva concreta. Perché è possibile utilizzarlo solo ora?

"Abbiamo preso gli elementi strategici e le interfacce degli shooter tattici, e li abbiamo adattati a una scala più ampia come la guerra, in modo che non ci fossero 20 o 30 persone sul campo di battaglia ma 1000"

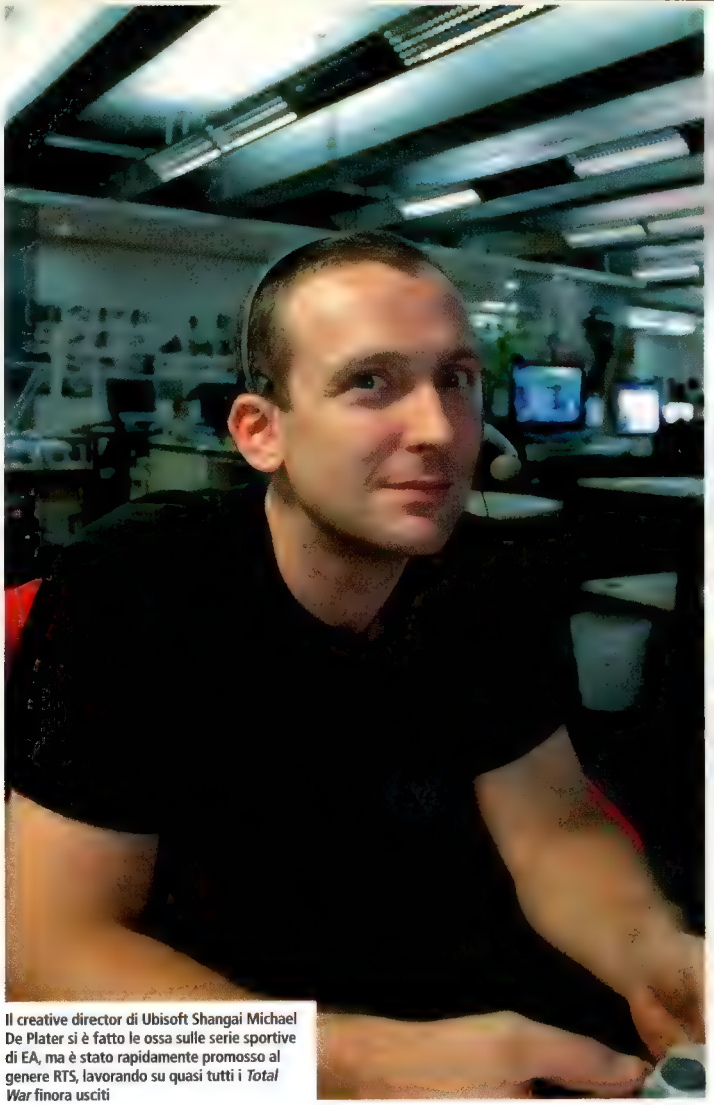
Quando prendemmo in considerazione il comando vocale, *SOCOM* era il nostro modello. Ci sono due aspetti che ci hanno permesso di andare oltre. Innanzitutto, lo strumento che stiamo utilizzando ha avuto modo di progredire negli ultimi cinque anni, quindi la qualità del riconoscimento vocale è più alta. In secondo luogo, la sua qualità è legata alla potenza di cui dispone: con un 360 è possibile dedicargliene a sufficienza. Non solo: per rendere il controllo vocale efficace al punto da poter assumere il ruolo di un generale, dobbiamo fare sì che il giocatore possa dare ordini di alto livello alle sue truppe e che queste siano abbastanza intelligenti per eseguirli. Il controllo vocale non è molto usato per gestire situazioni semplici, ma puoi dire frasi come: "Squadra rossa, difendi l'obiettivo Zulu", e saranno comunque in grado di recarsi sul posto, assumere posizioni di difesa, trovare un riparo adatto, entrare negli edifici e far appostare i cecchini.

Il titolo è tranquillamente giocabile con il pad. Com'è stato progettare un RTS tenendo conto dei due sistemi?
Abbiamo cominciato guardando alle varie interfacce console, ai giochi di sport e agli sparatutto tattici, e costruito un gioco di strategia partendo da questi, piuttosto che guardare un RTS su PC e pensare a come trasportarlo su console. Ultimamente, quasi tutte le innovazioni in campo shooter sono state fatte aggiungendo elementi strategici. *Battlefield* è stato un grande innovatore per quanto riguarda il controllo delle truppe; avevi obiettivi strategici da catturare una serie di forze armate (elicotteri, carrarmati, etc.) da controllare, elementi tipici dei giochi di strategia. *Ghost Recon*, *Brothers in Arms* e così via hanno aggiunto una dimensione tattica al gameplay: si possono dare ordini ai compagni di squadra per permettere loro di sfiancare i nemici.

Abbiamo preso gli elementi strategici e le interfacce degli shooter tattici, e li abbiamo adattati a una scala più ampia come la guerra, in modo che non ci fossero 20 o 30 persone sul campo di battaglia ma 1000. Tuttavia, chiunque abbia mai dato un ordine a un compagno in *Ghost Recon* potrà giocare il nostro titolo all'istante.

Quali sono le differenze tra modalità single e multiplayer in termini di come pianificare la strategia generale, usando la mappa à la *Risiko*?
In singolo, la mappa di gioco funge da meta-campagna, turno per turno, facendo scegliere al giocatore dove combattere. A differenza di *Risiko* o *Total War*, non bisogna affrontare ogni battaglia. In ogni turno sta al giocatore scegliere quale scontro vuole combattere. Quindi, se c'è un fronte con otto battaglie, si può scegliere di giocare solo quella in cui si pensa di poter dare il massimo con le forze a disposizione, o quella che avrà più influenza sullo scenario globale. La premessa del multiplayer di massa è esattamente la stessa; l'unica differenza è che chiunque giochi sparso per il mondo sta prendendo la stessa decisione degli altri giocatori in

EndWar si differenza dagli altri RTS anche per la telecamera: come negli sparatutto a squadre, il punto di vista è rivolto verso il basso, allo stesso livello delle truppe



Il creative director di Ubisoft Shangai Michael De Plater si è fatto le ossa sulle serie sportive di EA, ma è stato rapidamente promosso al genere RTS, lavorando su quasi tutti i *Total War* finora usciti

contemporanea a tutti gli altri e che i risultati di tutti si accumulano per poi aggiornare lo stato della guerra alla fine della giornata.

Come funziona il mondo persistente? Ovviamente il conflitto continua da battaglia a battaglia, ma le truppe?
Scelta la fazione, si mantiene quell'esercito, così che ogni plotone di soldati che sopravvive battaglia per battaglia accumula esperienza. Hanno un nome, un comandante, e ci sono più o meno 400 potenziamenti da comprare, così da costruire, aggiornare e personalizzare il proprio esercito. Si possono scegliere le insegne, il motto, il motivo della mimetica, e renderle veramente proprie. Insomma, la personalizzazione è fondamentale.

Che cosa ha portato alla decisione di Europa, USA e Russia come le tre fazioni giocabili?
Volevamo che si potesse usare la propria nazione, è questa la ragione principale per la presenza dell'Europa. Inoltre, volevamo uno scenario di guerra simmetrico e dei combattenti ben bilanciati, così ci siamo dovuti chiedere chi ha i soldati, i mezzi e la tecnologia più interessanti. E la risposta è che l'industria della difesa di Europa, USA e Russia hanno le migliori macchine da guerra del XXI secolo. Decisiva nella scelta è stata la risalita attuale della Russia. In un mondo a corto di petrolio, la Russia è il paese a cui ne rimane di più, e sta diventando incredibilmente ricca. Patrimonio che viene reinvestito suffragando rinnovate ambizioni imperiali. Tutto questo sta succedendo proprio in tempi recenti.

Quindi, nel vostro scenario, Asia, Africa e Medio Oriente non sono coinvolti nella Terza Guerra Mondiale?
È una guerra globale. Quando penseremo al sequel, non ci inventeremo un quarto conflitto. Si tratta di basarsi su più punti di vista. E questo gioco è basato su quello Atlantico.

Non è paradossale pensare a un *EndWar 2*?
La Prima Guerra Mondiale doveva porre fine a qualsiasi conflitto, la guerra napoleonica era chiamata "la guerra per mettere fine a tutte le guerre" e probabilmente anche i Romani chiamavano la guerra punica allo stesso modo. Il nostro gioco è l'ultimo di una fila molto lunga!

"Vogliamo che un giocatore di *Ghost Recon* si senta subito a casa nel nostro mondo," dice De Plater "Solo, con molte più unità"

HARDWARE

Il cerchio di fuoco

La polemica contro Microsoft divampa, mentre l'affidabilità del 360 è sotto i riflettori

Il problema del "cerchio rosso della morte" è stato presente fin dal lancio dell'Xbox 360 di Microsoft, ma negli ultimi mesi ha acquisito intensità e ha scatenato l'ira collettiva di Internet, a un ritmo che ha causato una diffusa preoccupazione riguardo alla console. Tuttavia, non esistono stime ufficiali per la percentuale di avarie dell'hardware, nonostante Microsoft abbia smesso di affermare che "si colloca nello standard aziendale che va dal tre al cinque per cento". Significativamente, la casa madre

Microsoft nega che ci sia un problema sistemico con l'hardware, affermando che "ogni incidente è unico e ognuna delle richieste dei clienti è trattata come un caso a sé"

nega che ci sia un problema sistemico con l'hardware, affermando che "ogni incidente è unico e ognuna delle richieste dei clienti è trattata come un caso a sé".

In assenza di una linea ufficiale, gli utenti sono costretti a indagare i problemi autonomamente, ma i sondaggi organizzati da due siti, in cui, rispettivamente, più del 60% e del 45% degli intervistati ha riportato almeno un 360 malfunzionante, non possono essere considerati come prove in senso quantitativo. Quello che è interessante, tuttavia, è il dato qualitativo, che mostra che altrettante persone riportano molteplici avarie dell'hardware come casi individuali: quale che sia il problema, Microsoft sta concedendo ai clienti (la cui garanzia è scaduta) il privilegio di risolverlo, nonostante non sembri esserci un metodo a colpo sicuro e a lungo termine. I problemi non finiscono quando finalmente i giocatori hanno di nuovo un 360 funzionante: tutti i giochi scaricati si trasferiranno, con la vostra Gamertag, a una nuova macchina, ma richiederanno un collegamento costante con Xbox Live per essere giocabili. Microsoft non si è mossa ufficialmente per rimediare, e la sua pagina di assistenza ufficiale istruisce semplicemente gli utenti a restare connessi. I suoi forum ufficiali non offrono di meglio, con i moderatori che si limitano a dire ai clienti di chiamare il numero verde, e gli stessi clienti che riferiscono di non aver ricevuto nessun aiuto. Sembra che Microsoft abbia trasferito i punti MS a nuove Gamertag, ma solo dopo un numero significativo di proteste dei consumatori.

Il quotidiano The Guardian, il programma Watchdog della BBC e più siti e forum di videogiochi di quanti si possono contare sulle dita di entrambe le mani hanno parlato della storia del "cerchio rosso della morte" nelle settimane recenti, ma Microsoft deve affrontare anche un interesse più formale verso l'hardware della sua console.

Meglena Kuneva, il Commissario Europeo per la protezione dei consumatori, ha chiesto una risposta rispetto al problema del "disc-scratching". Secondo il sito della UE, "il commissario Kuneva ha confermato

Diarmid Andrews, direttore GT Electronics

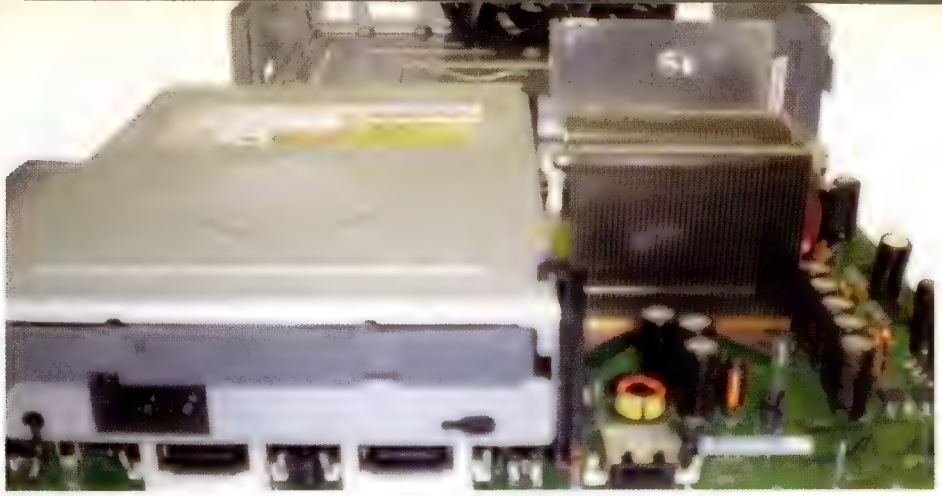
Microsoft resta la più riservata delle società quando si parla della percentuale di avarie del 360, rilasciando solo un'affermazione, in risposta a tutte le richieste, che insiste sul fatto che "la maggioranza dei consumatori sta avendo un'esperienza positiva e di alto livello". Abbiamo parlato del

problema con Diarmind Andrews, direttore di GT Electronics e specialista in riparazioni di Xbox 360.

Microsoft rifiuta di fare commenti ufficiali sulla percentuale di avarie di Xbox 360, ma nega che sia un problema sistemico. Secondo te c'è un difetto comune? Cosa pensi si possa fare per rimediare?
Il problema principale è il processore grafico. Non può raffreddarsi adeguatamente, si riscalda troppo e fonde la saldatura che lo tiene in posizione. È lì che appaiono le tre luci rosse. La CPU ha un buon heatsink e va bene. Il 360 è una bella macchina, il DVD-ROM è proprio dietro la GPU e l'heatsink è davvero piuttosto piccolo. Potrebbe usare una ventola. Mi dispiace un po' per Microsoft perché riparo anche un sacco di

Quante persone conoscete il cui 360 abbia avuto dei problemi? Microsoft dice che è dal 3 al 5%? No, non penso, credo invece che si parli di numeri molto più alti

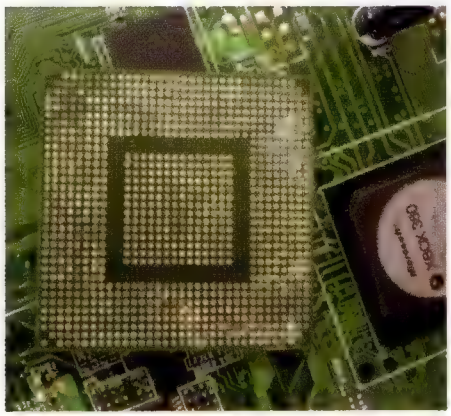
macchine Sony, ma loro non vengono criticati così tanto.
Delle ventole attaccate al retro della console potrebbero aiutare a risolvere il problema?
Non credo. Le ventole sul retro si sovrappongono alla ventilazione che c'è già lì, quindi spingono via l'aria calda più che raffreddare. Serve qualcosa come una ventola per CPU su PC, quello sarebbe l'ideale e probabilmente risolverebbe il problema. Ma, semplicemente, non c'è abbastanza ventilazione. La GPU si trova su 400 piccole sfere di saldatura, e quella è la connessione al quadro principale. Se si danneggia anche solo una di queste sfere, avrete le tre luci rosse.
Spesso ci sono alcuni stadi nel processo che magari prevedono una sola luce rossa all'inizio, prima di una totale avaria.
Sì, e sfortunatamente dopo aver avuto quel problema iniziale andrà sempre peggio. L'unico consiglio che posso dare e di tenere la console in piedi e mantenerla fredda. Ma quante persone conoscete il cui 360 abbia avuto dei problemi? Microsoft dice che è dal 3 al 5%? No, non penso, credo invece che si parli di numeri molto più alti. Ne ripariamo grosse quantità, e ci vuole molto, perché non è facile con qualcosa come il 360.
C'è qualcosa che ti stupisce, nel complesso, dei problemi di hardware di Xbox 360?
La più grossa sorpresa è che non riesco a vedere dov'è che Microsoft ha cambiato il design, come ha affermato. Ho riparato 360 dei due grandi bundle del Natale 2006, quello di *Call of Duty* e quello di *Gears of War*, e non hanno risolto questi problemi. Dicono di averlo fatto, ma non è vero. È fastidioso, perché l'hardware che usano è buono: i componenti sono solidi, hanno buone piombature e i drive dei DVD-ROM sono di qualità. È una macchina progettata male per quello che riguarda la GPU.



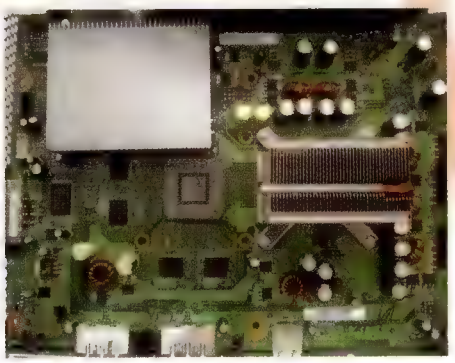
L'interno di un Xbox 360. Nonostante le ventole e l'heatsink che non sfigurerebbero su un PC, gli interni curati della console sembrano avere problemi nel regolare la temperatura. Microsoft rifiuta di ammettere che sia un problema sistemico

di aver scritto a Microsoft per chiedere informazioni riguardo a (1) le azioni intraprese da Microsoft in Olanda per risolvere i problemi relativi all'uso del Xbox 360 in quel luogo; (2) l'eventualità che lo stesso problema si sia verificato in altri mercati".

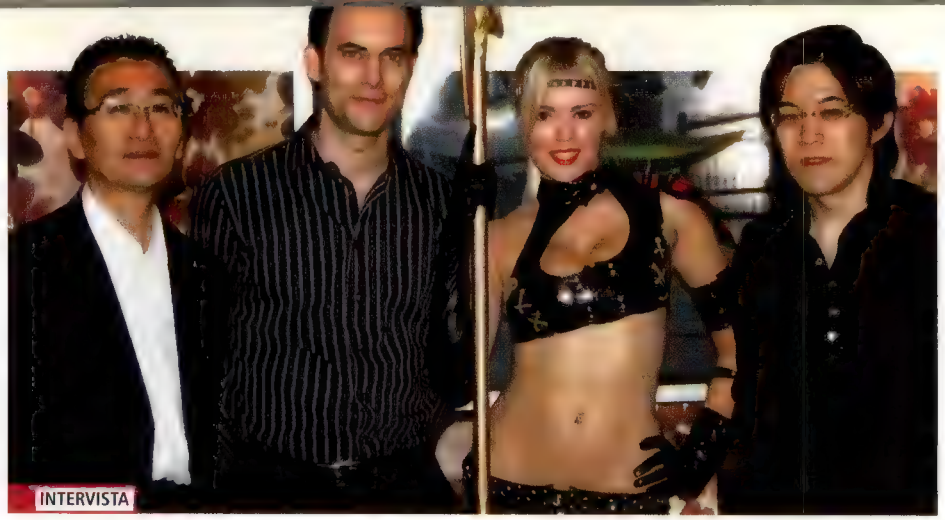
Al momento di andare in stampa, stanno apparendo resoconti che suggeriscono che i 360 rotti vengono riparati da ingegneri autorizzati da Microsoft e restituiti ai clienti con un heatsink aggiuntivo per il GPU, confermando quello che gli specialisti dicevano dell'hardware (vedi intervista in basso a sinistra). Così almeno si fa qualcosa in merito, sebbene la riduzione del danno dovrebbe spingere Microsoft a impegnarsi di più nell'assistenza ai clienti prima che qualcuno li costringa a farlo. Ci siamo rivolti a Microsoft per un commento ufficiale sulla situazione dell'hardware del 360, ma al momento di andare in stampa non hanno ancora risposto.



Il solder, con tutti i suoi 400 pezzi, è l'interfaccia per la GPU. Secondo quelli che hanno lavorato sul problema, il calore può farlo ammorbidire, causando malfunzionamenti catastrofici



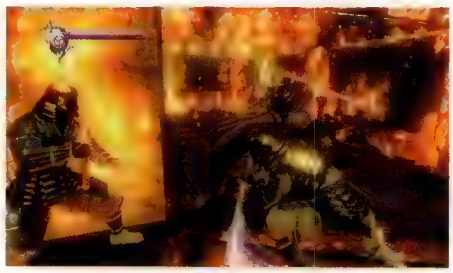
Spostando il drive del DVD-ROM si accede alla GPU, posizionato comodamente al di sotto. Troppo comodamente, visto che la temperatura del chip grafico viene accusata di produrre le 'tre luci rosse'



Piattaforme in movimento

Ninja Gaiden su PlayStation: l'amore di Team Ninja per Xbox si sta spegnendo?

Etichettato come remastering, *Ninja Gaiden Sigma* è la seconda riedizione dell'originale del 2004, questa volta su PS3. Il capo dello studio Tomonobu Itagaki è sempre stato chiaro sull'argomento giochi multipiattaforma, asserendo che creare versioni multiple porta a compromessi tecnici. Ma con Xbox 360 che stenta in Giappone e PS3 che la segue a ruota in Occidente, questo principio può essere a rischio? Abbiamo incontrato il produttore e direttore di *Sigma*, Yosuke Hayashi, alla recente presentazione di Londra, per discutere del gioco.



Hayashi (in alto a destra, al lancio londinese di *Sigma*) è un grande fan di PS3, ma l'apparente riutilizzo delle meccaniche Xbox, assieme ai residui della vecchia generazione, fanno di questo gioco solo un assaggio di quello che gli sviluppatori possono fare con l'attuale hardware. *Project Impact*, che si vocifera essere *Ninja Gaiden 2*, sarebbe in sviluppo per 360.

Perché hai deciso di tornare su un gioco che hai già fatto uscire?
Ninja Gaiden a suo tempo ha venduto molto bene e molte persone lo hanno giocato, ma ci sono ancora molti che non l'hanno fatto. È per questo che ho voluto creare questo gioco per PS3. Specialmente in Giappone, Xbox non vende bene, e ci sono molti fan di PlayStation. Il mio grande desiderio è che queste persone provino *NG*. È questo, fondamentalmente, il motivo principale della scelta.

"La politica di Team Ninja è di creare giochi senza linguaggi, giochi che i giocatori possano provare divertendosi: è questo ciò che ci preme inserire in *Sigma*"

Sei stato tentato di aggiungere più di quello che dovresti nel far uscire di nuovo un gioco come *Ninja Gaiden*?
Sì, è una tendenza generale: il sistema di gioco di *Ninja Gaiden* si è espanso sempre di più, e come risultato è diventato più complicato, non facile per molti giocatori. La politica di Team Ninja è di creare giochi senza linguaggi, giochi che tutti possano provare divertendosi: è questo ciò che ci preme inserire in *Sigma*, non solo aggiungere nuovi elementi, il che sarebbe molto facile.

Team Ninja ha come politica di realizzare giochi per una singola piattaforma. Ma Ninja *Gaiden* è un porting di un gioco Xbox. Questo vuol dire che i titoli ora devono essere multipiattaforma per raggiungere il pubblico voluto per i vostri giochi?
Sono un grande fan di Xbox 360, ma come sapete non vende molto bene in Giappone. Come ho detto, volevo che molti più giocatori provassero *Ninja Gaiden*. Ma se è questa la mia intenzione, voglio spingerlo al massimo su PS3. Ecco uno dei motivi che ci ha spinto a cambiare idea. Inoltre, Itagaki ama il 360, ma io adoro la PS3, quindi volevo dimostrargli che possiamo fare un prodotto di alta qualità anche sulla console Sony.

Pensi di esserci riuscito?
Sì, penso di sì. Ho provato a spingere sempre più in questo senso, e ho un'altra idea in serbo per la console. Non voglio tradire i fan di PS3, in futuro.

Cosa riserva il futuro per *Ninja Gaiden*?
Non lo so ancora, ma c'è molta gente che supporta la PS3, quindi è naturale aspettarsi altri giochi su questa console.

OUT THERE

LA COLAZIONE DEL FRAGGATORE

Dimenticate Red Bull: ora gli hardcore gamer hanno un'alternativa per ricaricarsi durante le loro sessioni notturne di pwnaggio... la barretta Headshot. Creata da Uncommon Loot, società di Lan Gaming con sede nell'Indiana, il succulento snack è distribuito in tutti i gaming center sparsi per gli USA e contiene abbastanza caffeina per dare ai giocatori "una ricarica di energia senza pari". Contenente guaranà, caramello e riso soffiato, Headshot è il risultato dell'osservazione di Brent David, della Uncommon Loot, condotta sui clienti del suo gaming center. "Vengono sempre al bar e non trovano mai quello che cercano. Prendono qualcosa e 10 minuti dopo tornano cercando altro. Ho notato quindi una necessità da soddisfare".

www.uncommonloot.com

INTERVISTA

L'impero... di Jade

Primo fra tutti *Assassin's Creed*, i grandi nomi della line-up Ubisoft hanno in comune una filosofia ambiziosa

Anche se di recente Ubisoft ci ha solo stuzzicato con un trailer di *Assassin's Creed*, rimandando a luglio una demo giocabile di questa avventura medievale, non tutto è andato perduto. Abbiamo avuto modo di fare due chiacchiere con il produttore del gioco, Jade Raymond (qui sopra) sulla filosofia della compagnia e le difficoltà di creare un titolo così intellettualmente ambizioso.

Quali sono state le tue considerazioni sul trattare un argomento scottante come le Crociate?

Siamo dovuti essere molto delicati, rendendoci conto dei paralleli tra la situazione politica odierna e le Crociate. Del resto, questi paralleli già esistono. Molto tempo è stato speso raccogliendo informazioni per accertarci che la storia fosse compresa a fondo e si potesse trattare l'argomento con rispetto. Perciò, se decidiamo di raccontare qualcosa di diverso dalla storia, ne siamo consci. Gli Assassini sono realmente esistiti, e anche se non ne sa molto, e sono sicura che potrebbero essere paragonati a gruppi che oggi scatenano reazioni controverse. Abbiamo voluto reinventarli come pensatori moderni che non credono nella necessità della guerra, e non si schierano da nessuna delle due parti.

Gli assassini uccidono solo chi porta avanti il conflitto, facendo della guerra stessa il loro nemico. Posto che ci siano paralleli con la crisi attuale, non è una posizione politica, questa?

Credo di sì. Ma allo stesso tempo è senz'altro un gioco di fantasia, fatto per divertire. Ovviamente, il team è partito dal significato e dalle idee, e se si scava più a fondo, il messaggio c'è. E non è solo un messaggio politico. Perché un bel libro ha un impatto sul lettore? Io penso che sia perché dice qualcosa che ti fa pensare. Perché i giochi non potrebbero fare lo stesso?

Sia *Assassin's Creed* che *Haze* criticano la guerra. C'è l'idea comune, in Ubisoft, di incoraggiare queste idee?

Io penso che tutti sentiamo che i giochi abbiano il potenziale per essere molto altro, e ci stiamo affacciando su questi generi che abbiamo avuto sempre pronti.

Penso anche che Ubisoft sia ansiosa di vedere un'evoluzione nel campo dei videogiochi, e vorrebbe iniziare a fare cose diverse. C'è senza dubbio una spinta ad andare oltre e pensare un po' di più.

> **"Penso anche che Ubisoft sia ansiosa di vedere un'evoluzione nel campo dei videogiochi. C'è senza dubbio una spinta ad andare oltre e pensare un po' di più"**

C'è uno scambio di idee, come il "crowd gameplay", tra i team di sviluppo Ubisoft?

È interessante: il team di *SC: Conviction* è nello stesso nostro edificio a Montreal, ma per *AC* lavoriamo su una tecnologia del tutto diversa. Abbiamo costruito il nostro engine dal principio. Non abbiamo avuto in realtà tanta interazione. Penso che al primo sguardo si possano vedere analogie nell'uso della folla, ma poi noi abbiamo 150 persone in contemporanea sullo schermo, mentre *Conviction* pone l'accento sulla fisica e l'uso degli oggetti. L'esperienza finale sarà molto diversa. Non è forse la migliore analogia, ma ci sono molte discussioni tra Cinesi, Tailandesi e Italiani su chi abbia inventato gli spaghetti: può essere che sia stata solo una buona idea avuta da più persone insieme. Quindi il "crowd gameplay" è un po' come gli spaghetti della prossima generazione. A chi non piacciono gli spaghetti?

Il protagonista, Altair, è reso in maniera incredibilmente libera per un assassino; di madre cristiana e padre musulmano, uccide coloro che sfruttano la guerra per i loro scopi

SITO DEL MESE

I sadici da salotto gioiranno per questo *Calamity Game*, un gioco fisico in Flash che offre disparati modi di creare intricate macchine di tortura per il suo sfortunato manichino. Il giocatore costruisce strutture, tende molle e applica forza a ogni elemento usando una semplice interfaccia che permette ogni sorta di trucco ingegnoso, come far uscire l'acqua dai punti strutturali e la creazione di eventi pianificati con cura. Il sistema di voti e commenti à la Youtube mostra le migliori creazioni, che si possono usare come base per imparare velocemente. Essendo in beta, la fisica è ancora un po' abbozzata, ma è dannatamente divertente.

Sito:
Calamity Game
URL:
www.calamitygame.com

Made in Italy

Nomi, fatti ed eventi dell'industria dei videogiochi italiana

GAMECON
SALONE DEL GIOCO E VIDEOGIOCO

Con oltre 12.000 visitatori, la prima edizione di **GAMECON, il Salone del Gioco e del Videogioco**, si è rivelata un buon successo. **Claudio Curcio**, direttore della manifestazione, annuncia che la seconda edizione di GAMECON si terrà tra il 7 e il 9 dicembre, sempre presso la Mostra d'Oltremare di Napoli. L'area espositiva sarà raddoppiata e la fiera ospiterà la tappa principale degli Intel Friday Nights e uno spazio XL (il mensile de La Repubblica è infatti main sponsor dell'evento), nel quale si terrà una conferenza di sviluppatori italiani. La manifestazione godrà del patrocinio di regione, comune e provincia e ospiterà anche quest'anno una gara di cosplay organizzata dal portale tematico fantasy Wings of Magic.it con la collaborazione del team Animeboarders. Durante l'evento saranno consegnati per il terzo anno i premi Idra ai migliori videogiochi e publisher del 2007, assegnati da una giuria di giornalisti esperti del settore.

La collaborazione tra **Atari Italia** ed **EXA Media** (azienda leader nel campo dell'intrattenimento multimediale) sembra essere stata talmente proficua da spingere a un nuovo accordo le due compagnie. Attraverso il brand EMC sarà infatti distribuita la nuova linea budget

per PC denominata **Best of Atari**. Inizialmente, l'accordo prevedrà 17 titoli, numero destinato ad aumentare nei mesi a seguire. Tra questi vanno citati nomi come *Fahrenheit*, *GT Legends* e *Matrix Path of Neo*, i quali si collocheranno tutti nell'aggressiva fascia di prezzo di 14,99 €. **Angelo Motti**, Amministratore Delegato di EMC, dichiara che la chiave del successo sta nell'armonica unione tra la qualità dei titoli e il prezzo estremamente ridotto che le due società riescono a offrire.

Inutile sottolineare quanto sia importante il marchio Ferrari, orgoglio del made in Italy nel mondo. Il team di sviluppo **System 3** ha scelto **Koch Media** per il suo prossimo titolo, ***Ferrari Challenge***. Il gioco arriverà nel Bel Paese, patria delle leggendarie auto da corsa, attraverso diversi eventi locali e una forte campagna di marketing volta a creare sempre più interesse negli appassionati di Formula Uno e dei videogiochi in generale. *Ferrari Challenge* è stato sviluppato in stretta collaborazione con la casa di Maranello e promette di essere, più che un racing game, una vera e propria enciclopedia del cavallino rampante. Un gran numero di vetture e tracciati realmente esistenti delizieranno gli amanti di corse automobilistiche e permetteranno di

ripercorrere la storia della scuderia a bordo dei modelli storici. *Ferrari Challenge* vedrà luce quest'anno su PS3, PS2, Wii e console portatili.

A livelli di competizione più elevati, spesso i giocatori fanno uso di periferiche create ad hoc per il gaming, come particolari mouse e tastiere. Le loro singolari caratteristiche tendono ad affinare le prestazioni di gioco rendendo movimenti e azioni più rapidi e immediati. **NCsoft** ha pensato ai giocatori di *Guild Wars*, stringendo una partnership con l'azienda **Razer**. L'accordo prevede la produzione di una versione dedicata a *Guild Wars* del noto DeathAdder, mouse appositamente pensato per il gaming. **Max Brows** di NCsoft Europe ha dichiarato che la compagnia intende portare avanti la collaborazione con Razer oltre che sostenere quest'ultima grazie a diverse attività di marketing. La nuova versione della periferica uscirà verso la fine dell'anno ma non dovrebbe differenziarsi molto da quella già in commercio, se non a livello estetico.

Microsoft Italia annuncia la nomina di **Sabina Belli** a nuova PR & Communication manager di Microsoft Entertainment & Devices Italia, divisione alla quale fanno capo la console Xbox, i videogiochi, Office per Mac e tutta la linea hardware della casa di Redmond. Sabina si occuperà di definire la strategia di comunicazione, le pubbliche relazioni e il

posizionamento dei vari brand di Microsoft tra cui Xbox 360, Xbox Live e Games for Windows. Sabina Belli, 33 anni, ha collaborato con l'Università Bocconi di Milano per le attività di ricerca sulla diffusione e lo sviluppo di Internet in Italia e ha poi lavorato in Omnitel e Mondadori.com prima di entrare in Microsoft nel 2001.

Atari Italia ha annunciato il rinnovo della collaborazione con **Playlogic** per la pubblicazione in Italia di alcuni importanti titoli. Fino a settembre, vedremo tre interessanti uscite per PC e PS2, le quali comprendono l'atteso *Obscure 2*, survival horror sviluppato da Hydravision. A questo si affiancano *Evil Days of Luckless John*, previsto per luglio su PC, e *Xyanide Resurrection*, porting per PlayStation 2 dell'omonima versione PSP. È ovvio però che la punta di diamante resta il primo citato, che offrirà anche una modalità cooperativa, nella quale un secondo giocatore potrà prendere parte all'avventura in qualsiasi momento. Il titolo è previsto per il prossimo settembre e promette di riproporre gli aspetti più interessanti del primo capitolo enfatizzandoli maggiormente grazie a una nuova ambientazione.

Unire il gaming alla nascita di nuove community: è questo l'obiettivo che **Hubert Burda Media** vuole raggiungere attraverso la sua sussidiaria **Burda:ic** dando vita a un nuovo punto di riferimento per il gaming online. È stato infatti

annunciato il progetto **alaplaya**, un portale dedicato al gioco in rete che da luglio ha dato il via alla fase di beta test con tre titoli: *Fantasy Tennis*, *Audition* e *Come On Baby*. Col tempo, verranno inseriti sempre più giochi in modo da attirare quante più persone possibile nella community. L'enorme varietà dei generi videoludici coperti dovrebbe far sì che il portale si riveli intrigante anche per i giocatori casuali. Alaplaya offre la possibilità di creare un proprio avatar e godrà di forum, blog e chat per tenere vivo lo spirito della comunità alla base del progetto. Al termine della beta, il portale www.alaplaya.eu sarà pienamente funzionante accessibile a tutti.

Pulsar Communication ha annunciato di aver aggiunto tra i suoi clienti **EVE Interactive** Studios, società attiva nel campo dell'entertainment che punta alla realizzazione di prodotti per il cinema e la televisione ma anche alla produzione di videogiochi. Pulsar si occuperà inizialmente del lancio di Casting 360, portale italiano dedicato al mondo dello spettacolo, la cui idea è quella di creare un punto di riferimento per artisti e tecnici del settore per le produzioni classiche e quelle indipendenti. **Biagio Sileno**, Amministratore Delegato di Pulsar Communication, ha dichiarato: "Siamo molto contenti di annunciare questo nuovo accordo, che dimostra come Pulsar stia guardando con attenzione e interesse al mercato dell'intrattenimento a 360°; cercheremo di mettere il nostro entusiasmo al servizio di EVE per raggiungere insieme prestigiosi traguardi".

Hasbro, colosso dei giocattoli, ha recentemente stipulato un importante accordo con **Atari** per acquisire i diritti per licenziare nove giochi da tavolo basati su alcuni importanti titoli di Atari, il tutto per la ragguardevole somma di 19,5 milioni di dollari. Atari, inoltre, ha annunciato di avere esteso la sua prestigiosa licenza sull'universo di **Dungeons & Dragons**, il primo e più popolare gioco di ruolo. L'accordo tra Atari e Hasbro prolunga di 10 anni un precedente contratto, giunto quasi al termine. La licenza di Dungeons & Dragons include importanti marchi videoludici quali *Neverwinter Nights* e *Baldur's Gate* e coprirà, fino al lontano 2017, tutte le piattaforme, online e wireless inclusi.

HOTCAKES

Le classifiche di GamePro

Classifica vendite console - Giappone

18 giugno 2007 - 15 luglio 2007

Fonte: Media Create

	Vendite mensili	Vendite 2007	Vendite totali
DS	602.666	4.252.786	18.258.465
Wii	324.634	2.139.985	3.059.628
PSP	141.813	1.153.671	5.685.800
PlayStation 2	58.175	450.270	20.605.129
PlayStation 3	47.679	519.115	976.673
Xbox 360	11.835	123.895	388.597
GBA	2.019	41.837	15.339.916
GameCube	473	8.699	4.178.167

Classifica vendite console - USA

Giugno 2007

Fonte: NPD

	Vendite mensili	Vendite totali
DS	561.000	11.884.000
Wii	381.000	3.219.000
PSP	290.000	7.911.000
PlayStation 2	270.000	38.658.000
Xbox 360	198.000	5.753.000
GBA	113.000	35.894.000
PlayStation 3	98.000	1.480.000

The Intruder

di Alberto "Eldacar" Belli

L'industria dei videogiochi vista dall'interno

Vi dico la verità, io alle petizioni non credo molto. Anzi, io alle petizioni non credo e basta. In realtà non avrei voluto dire nulla su *Manhunt 2* ma, dopo averne ragionato con un paio di cari amici, credo che qualche osservazione forse sia il caso di farla. Intanto cominciamo da Rockstar, che sarebbe una cintura nera se le polemiche fossero riconosciute come arte marziale. Sviluppa giochi per divertire e per far discutere e riesce puntualmente in tutte e due le cose. Non c'è stato un prodotto targato Rockstar, in tempi recenti, che non abbia sollevato un polverone mediatico con conseguenti benefici a livello di visibilità, per la software house e il suo publisher. Curioso pensare che questa nuova bomba sia esplosa proprio nel momento in cui Take Two, a causa di qualche *problemino* finanziario (perdite nette per circa 50 milioni di euro e ricavi in calo di oltre il 20%), pensava a una riorganizzazione generale che probabilmente non sarà così drastica come ipotizzato. Con un marchio del genere attaccato addosso, sommato alla reputazione di un prodotto di per se controverso, il giocatore medio inglese (incline a spendere parecchio denaro), quanto potrà desiderare una copia, cercando su internet (o per vie traverse) la soluzione per l'acquisto? Quanto hype è già stato generato nei paesi che si prenderanno la briga di sezionare il prodotto, sulla scia britannica? Tornando a noi, fermo restando che Gentiloni e la sua crew farebbero meglio a occuparsi d'altro, piuttosto che tentare di parafrase la BBFC (British Board of Film Classification), che perlomeno è costituita da persone con un *know how* tale da potersi permettere (in teoria) di porre veti, siamo sicuri di poterci arroccare semplicemente dietro un PEGI? Dietro ai controlli "del settore, per il settore"? No perché anche su questo, ci sarebbe da discutere. Sto giocando a un piccolo capolavoro indipendente, in questo periodo. È un videogioco che ricorda lo storico film War Games. Be', sapete cosa? Ho appena scelto la modalità Genocidio, dove vince chi totalizza più milioni di morti. Morti che però valgono un 7+ sul bollino PEGI, solo perché un'ascia sulla testa dà evidentemente più fastidio di un'esplosione atomica rappresentata da pochi pixel bianchi. Qualcosa non torna.
O forse è l'esatto contrario?

Continua

Il gioco più innovativo e visionario dell'E3.

Lascia Microsoft per la famiglia, da gran signore.

Il suo duello con Vamp nell'ultimo trailer di MGS4 è già da antologia.

Quit

Gli operatori bocciano la fiera versione Santa Monica. Lo dicevamo, noi...

Ancora attese troppo lunghe per le uscite PAL.

Nessuno li vuole rivelare. Se c'è un anonimo disposto a farlo, ci contatti (con le prove).

consigli per la lettura a cura di
Matteo Bittanti

Lingua: inglese
Prezzo: $30,00
Pagine: 160

ALTER EGO: AVATARS AND THEIR CREATORS

Robbie Cooper, Chris Boot, 2007

Per comprendere la complessa relazione tra mondi reali e virtuali può essere utile esaminare l'interfaccia che li unisce e che, al tempo stesso, li separa. Quale migliore interfaccia se non l'avatar? Per oltre due anni, il fotografico e giornalista Robbie Cooper ha viaggiato per il mondo scattando fotografie di alter ego virtuali. I risultati sono raccolti nel volume pubblicato da Chris Boot, dalla splendida copertina che mostra una coppia di giocatori sud-Coreani che si trasformano in personaggi elettronici. La lettura di *Alter Ego* è un gioco di comparazione. Cooper propone un ritratto dell'utente, in carne e ossa e in pixel. In molti casi, quest'ultimo rappresenta il sè ideale, un obiettivo esistenziale. È il caso di un ragazzino paralizzato per via di una grave forma di distrofia muscolare per il quale i mondi virtuali rappresentano l'unica opportunità per vivere quella vita dinamica ed emozionante che la natura gli ha negato. Ma ci sono anche rappresentazioni elettroniche dei *goldfarmers* cinesi, gli schiavi di *World of Warcraft*. Cooper ha intervistato decine di gamers, occidentali e orientali, abbienti e meno abbienti, giovani e anziani. Il grande merito dell'autore è di aver illustrato perfettamente la straordinaria diversità della comunità videoludica, superando i tragici stereotipi dei mass media. *Alter Ego: Avatars and Their Creators* è, al tempo stesso, un capolavoro di Game Art, un'investigazione etnografica, un'indagine sociologica e una ricognizione storica . Un plus imperdibile: wl'introduzione è firmata dal grande Julian Dibbell, autore di *My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World* (1999) e *Play Money: Or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot* (2006). Caldamente consigliato.

Lingua: inglese
Prezzo: $35,00
Pagine: 432

PERSUASIVE GAMES: THE EXPRESSIVE POWER OF VIDEOGAMES

Ian Bogost, MIT Press, 2007

Dall'autore dell'importante *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism* (2004) arriva un nuovo saggio destinato a lasciare il segno nell'ambito dei Game Studies. *In Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, il docente presso il Georgia Tech di Atlanta nonchè presidente dello studio indipendente Persuasive Games, esamina la funzione retorica dei videogiochi, intesi come rappresentazioni di tipo procedurale (meccanismi autenticamente interattivi, non testi inerti come i racconti). In altre parole, Bogon descrive le modalità attraverso le quali i testi digitali producono senso. Il grande merito dell'autore è di aver aggiornato ai new media teorie originariamente sviluppate per media tradizionali, sottolineando da una parte la continuità epistemologica di questi approcci, ma dall'altra la necessità di sviluppare strumenti analitici ad hoc. Bogost dimostra che il luogo comune secondo il quale la qualità di un videogame si misura esclusivamente sulla sua capacità di divertire è fallace. I videogame presentano un enorme potere di persuasione, ma tale capacità non si limita alla loro espressività narrativa (invero limitata) ma all'uso dell'interazione per legittimare (o sconfessare) determinate ideologie. Bogost conclude che i videogame rappresentano una forma di "retorica procedurale", specifica del medium digitale. La forza retorica del game è stata a lungo sottovalutata: una sua rivalutazione era quanto meno necessaria. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* è consigliato ad accademici, giocatori ma anche game designer.

INCOMING

Nuovi giochi e update su titoli da tenere d'occhio

Too Human

FORMATO: PC **PUBLISHER:** EA

Non è più tempo di teaser trailer: l'intera sequenza mostrata all'E3 rappresenta una sequenza narrativa. La legge del supplizio di Tantalo, però, resta valida: Too Human è rimandato al 2008

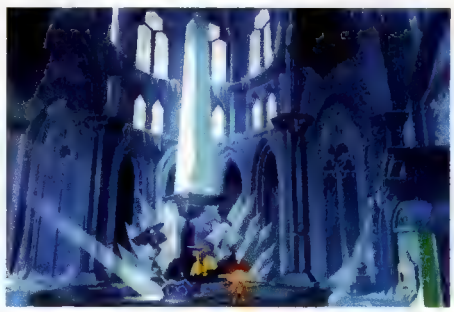
Soul Calibur IV

FORMATO: 360, PS3 **PUBLISHER:** NAMCO

Quanto intensamente brucerà l'anima dei picchiaduro 3D sugli hardware di prossima generazione? Cinque dei vecchi personaggi sono già confermati, così come le ambientazioni interattive

Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure

FORMATO: WII **PUBLISHER:** CAPCOM



Capcom non significa solo sequel e remake. Questa piccola gemma di gameplay promette di essere una delle esperienze più fresche della prossima stagione e di usare bene il Wii Remote

Uncharted: Drake's Fortune

FORMATO: PS3 **PUBLISHER:** SCE

Naughty Dog mischia action adventure e rocambolesche cacce al tesoro à la Indiana Jones in un titolo che promette giocabilità profonda, storyline intensa e un aspetto visivo sbalorditivo

Project Gotham Racing 4

FORMATO: 360 **PUBLISHER:** UBISOFT

Arriva con tempismo invidiabile la spina nel fianco di *GT5*: da notare però che, rispetto a Gran Turismo, *Project Gotham Racing* ha già acquisito un certo vantaggio in ambito di next-gen

Killzone 2

FORMATO: PS3 **PUBLISHER:** SCE

Ecco l'aspetto reale di *Killzone 2*. La grafica è notevole, tecnicamente parlando, ma la dimostrazione ci ha lasciato freddi, specie per varietà d'azione e direzione artistica

Super Mario Galaxy

FORMATO: WII **PUBLISHER:** NINTENDO

40 diverse galassie e 6 pianeti: ancora non sappiamo bene cosa significhino questi ragguardevoli numeri nella struttura di SMG, ma già la creatività sfoggiata nelle ambientazioni non delude

LittleBigPlanet

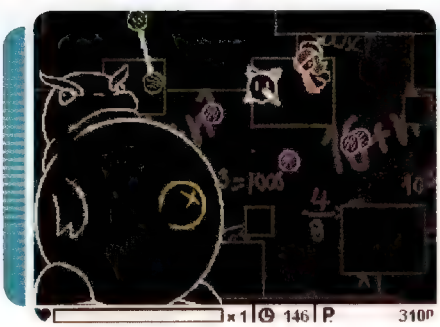
FORMATO: PS3 **PUBLISHER:** SCE

Le possibilità di personalizzazione offerte dal titolo Media Molecule erano già note, ma l'ultimo trailer fa realizzare molto meglio le incredibili potenzialità del versatilissimo editor di livelli del gioco

Mass Effect

FORMATO: 360 **PUBLISHER:** MICROSOFT

È un RPG, è sci-fi, è BioWare: se i risultati di questa equazione dovessero esservi ignoti, basterà prendere a esempio la fluidità e alla profondità dei dialoghi con gli NPC e alle incredibili animazioni facciali



NET GAME DEL MESE

Ci sono poche sensazioni, per alcuni, più spiacevoli di quelle date dallo stridere del gesso su una lavagna; eppure, l'animatore e creatore di giochi Joakim Sandberg è riuscito a metterli insieme per creare uno dei giochi indie più innovativi degli ultimi tempi.

Scopo del gioco è guidare il proprio personaggio lungo una serie di livelli a scorrimento sia orizzontale che verticale, abbelliti da background meravigliosamente kitsch e disegnati a mano, utilizzando il tasto destro del mouse per controllarlo e quello sinistro per disegnare delle linee con il gesso.

Non può mancare la solita torma di nemici, che volano incontro al giocatore da tutti i lati, e i tratti a gessetto possono essere usati in molti modi: come scudo, come fionda e come arma propria.

Il gioco mette ben presto i nervi a dura prova, con l'emergere dei nemici in forme e in schemi sempre diversi, e il mouse dovrà essere usato contemporaneamente in offesa e in difesa. La ricompensa per i numerosi tic che questo gioco provocherà sta proprio in quell'alone da buon vecchio arcade. Brillante.

VIVI E MUORI IN PUNTA DI SPADA TRA ARREMBAGGI E COMBATTIMENTI ALL'ULTIMO SANGUE.
UNA CIURMA DI PIRATI AGGUERRITI ASPETTA SOLO TE.

PlayStation 2 PSP PLAYSTATION 3 XBOX 360. LIVE Wii NINTENDO DS PC DVD ROM

12+ 16+

www.ATWORLDSENDGAME.com

NOT ALL CHARACTERS ARE PLAYABLE IN GAME. © DISNEY. NINTENDO DS, WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. MICROSOFT, XBOX, XBOX360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES. "PLAYSTATION" AND THE "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

www.pegi.info www.pegi.info

Disney INTERACTIVE STUDIOS

Hype

Le uniche anteprime che ne sono libere

I più attesi da Game Pro

The Legend Of Zelda: Phantom Hourglass

Controllare Link con lo stilo non ci è mai sembrato così stimolante e attraente, e gli altri elementi del gioco non sono da meno. Ora attendiamo la versione localizzata
DS, NINTENDO

Metal Gear Solid 4

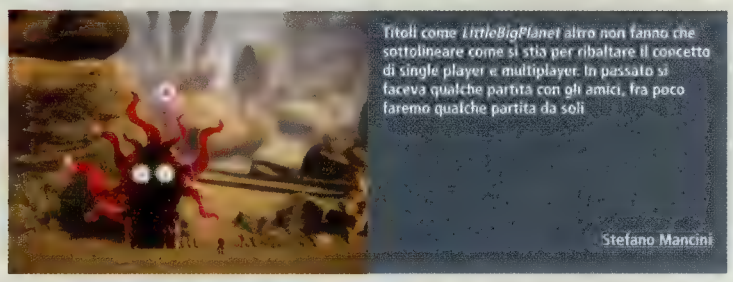
In questo ultimo (sarà vero?) capitolo della saga, Kojima promette di sciogliere tutti i nodi dell'universo di *Metal Gear*, nulla escluso. Basta e avanza questo
PS3, KONAMI

ECHOCHROME

Il gioco che più d'ogni altro ha colpito la redazione di Game Pro. Fisica quantistica applicata alle sacre leggi del Gameplay. L'immaginazione al potere
PSP, SCE

Fuga dalla Terra

Take your protein pills and put your helmet on



Titoli come *LittleBigPlanet* altro non fanno che sottolineare come si stia per ribaltare il concetto di single player e multiplayer. In passato si faceva qualche partita con gli amici, fra poco faremo qualche partita da soli

Stefano Mancini

Di vite alternative, realtà virtuali e alter ego digitali se ne parla molto, a volte troppo, a volte a vanvera. Ma la verità è una: il futuro sarà assolutamente questo e lo possiamo vedere maturare sotto i nostri occhi. Qualunque sia la direzione e qualsiasi siano i tempi, la mente mi torna alle molte fermate d'autobus per un doppio a *Street Fighter II: Championship Edition* in tale sala giochi solo perché si diceva ci fosse un ragazzo in grado di battermi (non era vero, comunque). Quel ragazzo adesso ha sicuramente un ranking online, i suoi scontri possono essere filmati e condivisi e potrebbe trovarsi in qualsiasi angolo del globo, a patto che abbia una broadband sotto mano. Mando avanti di qualche anno e mi soffermo anche sul Kaillera (tanto per citarne uno) che mediante la cooperazione con M.A.M.E. garantisce sfide online su qualsiasi coin'op sia mai esistito.

Inutile negarlo, ciò che abbiamo cercato da sempre nelle vesti di videogiocatori è proprio la condivisione. Le classifiche prima avevano AAA saldo in prima posizione, adesso il nome deve essere il nostro, deve essere conosciuto e temuto in tutto il mondo. Quando Andy Warhol ha detto "In futuro ognuno sarà famoso per 15 minuti" non so se stava immaginando qualcosa del genere, ma ci siamo dentro fino al collo.

Nel pratico questo discorso s'identifica con gli ormai incalcolabili annunci che promettono mondi persistenti ed esperienze in massive multiplayer per qualsiasi genere mai creato. Si rafforzano mondi come quello di *WoW*, se ne affermano di inarrestabili come *Second Life*, ne arrivano di nuovi come *Football Superstars* e *Football Manager Live*, pronti a sdoganare anche il calcio vissuto 24/7. Senza dimenticare titoli di totale cooperazione online, che avranno probabilmente l'affascinante *LittleBigPlanet* come metro di paragone nei mesi a venire.

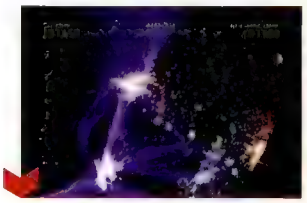
La parola del mese quindi è senza dubbio MMO, al seguito potete aggiungere il genere che vi pare, i limiti stanno per essere finalmente ridefiniti. Tutte le maggiori case produttrici di videogiochi (ma anche le neonate in realtà) ci stanno mettendo di fronte alla pillola rossa e quella blu e l'unica possibilità di "salvezza" sembra staccare violentemente il cavo Ethernet dal suo alloggio. Ma cerchiamo d'esser seri... chi ha voglia di andarsene proprio adesso?

Il videogioco è una forte metafora della vita: da soli si può fare molto, in due se ne scopre il senso.

024 **BioShock**
360, PC

026 **BlackSite**
360, PC, PS3

028 **Clive Barker's Jericho**
PC, 360, PS3



030 **Geometry Wars Galaxies**
WII, DS

032 **Pursuit Force: Extreme Justice**
PS2, PSP

033 **Nights: Journey of Dreams**
WII

034 **Call of Duty 4: Modern Warfare**
PS3

035 **R-Type Tactics**
PSP

035 **DK: Jungle Climber**
DS

036 **WipEout Pulse**
PSP

037 **Seaman 2**
PS2

037 **SWAT: Target Liberty**
PSP

038 **Echochrome**
PSP

039 **Jam Sessions**
DS

039 **The Settlers: Rise of an Empire**
PC

FORMATO: **360, PC**
PUBLISHER: **2K GAMES**
SVILUPPO: **IRRATIONAL GAMES**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **24 AGOSTO**

BioShock

Big Daddy e Little Sister, modifiche genetiche e revolver vecchio stile: Irrational dona nuova profondità all'horror

Una bimba dai grandi occhi sgranati si schiaccia tremante al suolo, piagnucolando, mentre torreggiate su di lei e ponderate se salvarla o estrarre dal suo corpo la materia genetica di cui avete bisogno per sopravvivere. Nelle vostre orecchie, intanto, riecheggiano le parole di due persone... il pragmatico Atlas, l'Irlandese che continua a darvi consigli via radio da quando avete messo piede nell'inferno subacqueo di Rapture, sostiene che quella bambina non sia più un essere umano e che quindi non meriti pietà. Il Dottor Tanenbaum, apparentemente il creatore della piccola e degli altri suoi simili, afferma il contrario, e insiste che salvandola, col tempo, si avrà una giusta ricompensa. Il guaio è che non avete idea di quali siano le motivazioni di entrambi, e quindi non sapete a chi credere.

Le scelte morali non sono certo una novità per i videogiochi, ma è raro incontrare la necessità di farne di così contestuali e difficili. Una logica da videogioco probabilmente vi suggerirà che pro e contro di ogni decisione si bilanceranno, ma essendo privo del riscontro visivo e delle scelte binarie sullo stile di un *KOTOR*, *BioShock* scende ancor più in profondità nella questione. "È un'opera incentrata sul concetto di umanità, e sulla perdita della stessa", spiega il designer capo **Joe McDonagh**, "e su ciò che si è pronti a fare pur di sopravvivere".

> Il carisma trasuda da ogni singolo dettaglio degli scenari, che rendono perfettamente l'idea della vita che si svolgeva a Rapture prima della sua rovina

Con tali premesse che vanno a toccare così a fondo la delicata questione delle scelte morali e l'insolita ambientazione utopico-rètro, *BioShock* sembra avere il potere di dire qualcosa sulle relazioni tra scienza, idealismo e natura umana, ma guardando quanto di giocabile è stato mostrato finora, l'enfasi sembra posta anche e soprattutto sulla scenograficità.

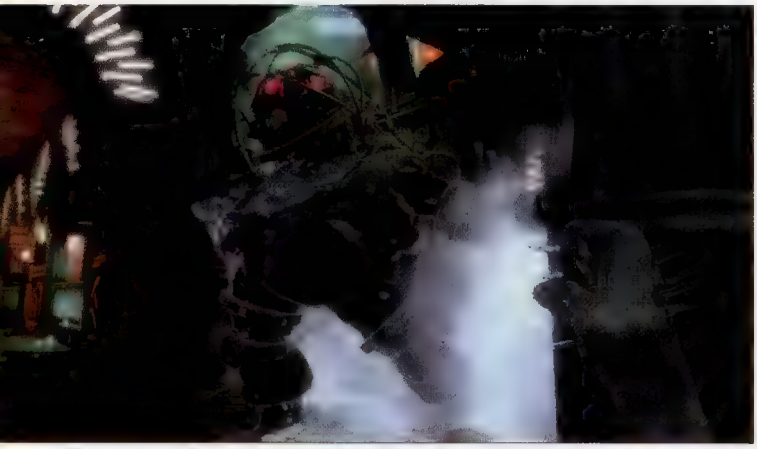
Prologo a parte, il livello che ci è stato mostrato durante l'E3 verteva sui diversi e pittoreschi modi di liberarsi dei nemici, oltre che sul sistema di crafting. Nel primo caso, pare ormai dimostrata la versatilità del sistema di combattimento, con la possibilità di piazzare trappole (come quelle a vento viste nella demo) che interagiscono con l'ambiente o gli effetti dei plasmidi, di cui parleremo più avanti. Il crafting (la costruzione di elementi utili) va invece portato avanti per mezzo di particolari macchine distributrici, che offrono una scelta degli oggetti da sintetizzare.

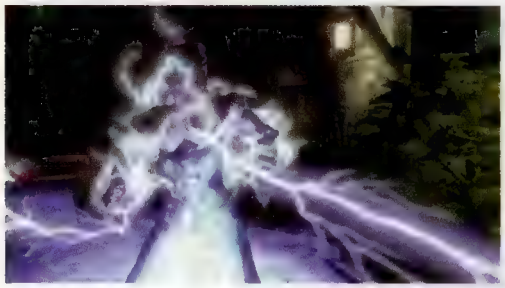
Dire che il gioco ha atmosfera da vendere non rende pienamente giustizia alla superba direzione artistica: il carisma trasuda (come l'acqua che inesorabilmente invade Rapture) da ogni singolo dettaglio degli scenari, che rendono perfettamente l'idea della vita che si svolgeva in quel luogo prima della sua rovina. I fregi Art Dèco, gli ori, le filigrane e i manifesti parlano di un'età dell'oro ormai perduta, putrescenti e in sfacelo come li vediamo adesso, e già nella prima ora di gioco viene dispiegata una grande varietà di stili estetici.

Le fasi iniziali sono costellate di frequenti scontri con gli *splicer*, i rottami folli e mutati che rappresentano i resti della popolazione umana di Rapture. Veloci e aggressivi tanto da suscitare un vero e proprio senso di panico, gli *splicer* indossano comunque le spoglie della loro vita precedente: uno dei primi incontri del gioco è quello con un esemplare femminile che piange presso una carrozzina.

Sempre nelle sue fasi iniziali, *BioShock* presenta le sue star, i Big Daddy e le Little Sister [vedi box "Vieni da papà"], con una significativa scena in cui un Big Daddy uccide brutalmente uno *splicer* che tentava di eliminare la sua Little Sister. Il gioco non si fa

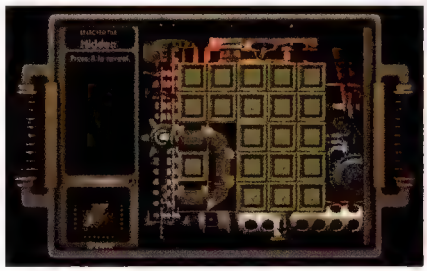
Gli *splicer* della prima sezione indossano costumi da ballo in maschera che conferiscono loro un'aura inquietante. In generale, sembrano creature territoriali, come si comprende dagli abiti e dalle uniformi stracciate che indicano l'area cui appartengono





I plasmidi sono disponibili nelle usuali variazioni elementali (fuoco, ghiaccio e fulmine). Filmati di fasi più avanzate ne rivelano di più creativi, come quelli che permettono di liberare mosche da sotto la pelle del protagonista per attaccare i nemici

Per quanto sembrino inespugnabili, anche i Big Daddy soccombono a quantità massicce di piombo: fortunatamente, i primi momenti di gioco mettono subito a stretto contatto con un esemplare vivente. A causa della scarsità di munizioni, sfruttare le particolarità dell'ambiente sarà di vitale importanza per batterli



Un minigioco si attiva ogni volta che bypasserete il sistema delle torrette di fuoco o delle sentinelle meccanizzate. Lo scopo è creare un canale per far scorrere il liquido blu fino all'uscita tramite lo spostamento di pannelli che recano immagini di tubature in varie forme. Per quanto divertente, il contrasto tra questo minigioco e il gioco principale può apparire stridente

Il primo stage mette nelle mani dei giocatori tre armi convenzionali: una massiccia chiave inglese, una pistola e una mitragliatrice (sopra). Ciascun'arma prevede delle difficoltà nell'utilizzo, e le munizioni scarseggiano comunque. Disponibili anche proiettili perforanti o elettrificati

del resto scrupoli nel mostrare la loro fallibilità, quando uno di essi, pochi minuti dopo la suddetta dimostrazione di forza, viene sbalzato verso il giocatore da un'esplosione, per poi giacere morto ai suoi piedi.

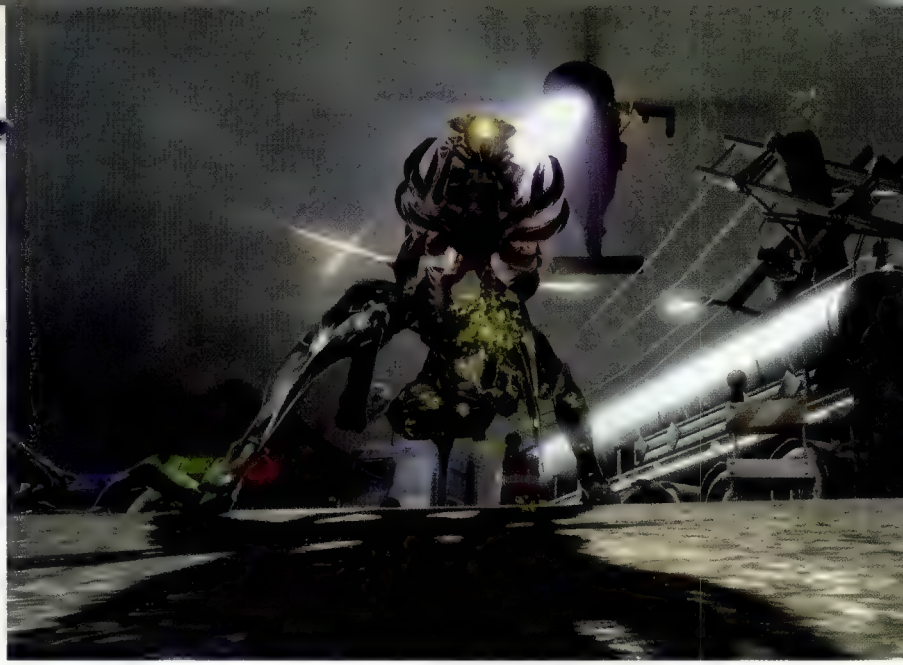
Presto si guadagna anche l'accesso ai plasmidi, i miglioramenti genetici che sono l'equivalente di deviati incantesimi. Il primo è l'Elecrobolt, il cui nome parla da sé, e fino a un certo punto i plasmidi funzionano come un sistema di chiavi per guadagnare l'accesso all'area successiva.

Resta ovvio, comunque, che ogni abilità ha ben altro potenziale. Il suddetto Electrobolt stordisce i nemici (caratteristica particolarmente utile contro le unità meccaniche perché permette di avvicinarle per bypassare il loro sistema e far sì che attacchino gli avversari invece che voi) e sortisce un effetto ancora più grande se questi sono a contatto con l'acqua. Il plasmide Incinerate, invece, crea incendi che si propagano ai materiali infiammabili, e i detriti in giro sono sempre a disposizione per essere sollevati e mossi a piacimento grazie a Telekinesis. Come avrete notato, nessuno di questi primi plasmidi è propriamente originale, ma l'esistenza di ciascuno di essi è pienamente giustificata nel gioco.

L'ultima demo di *BioShock* rivela, oltre alle varietà di munizioni che vivacizzano la ferraglia bellica stile anni '40, che il gioco è essenzialmente un'intricata ragnatela di gadget tattici e distruttivi che vivono praticamente in simbiosi con la stessa Rapture. Il successo di *BioShock* dipenderà dalla sua gestione della strabiliante gamma di strategie che offre ai giocatori, cosa in cui per il momento sembra destreggiarsi magistralmente.

Vieni da papà

I Big Daddy e le Little Sister sono parte integrante di *BioShock*: non molto dopo l'inizio della loro avventura ai giocatori sarà offerta una sottoquest che richiederà loro di salvare o uccidere tre Little Sister per area. In ogni caso, ciò significa togliere di mezzo i Big Daddy che le proteggono. "Sono il punto focale del gioco e diventano sempre più difficili da affrontare, modificando anche l'approccio ai livelli", dice McDonagh. "Si guarda così al mondo di gioco in modo diverso: basta notare una telecamera, una postazione infuocata, dell'acqua o un orsetto da incendiare e si cominciano a elaborare piani complessi, perché da questo dipenderà la vostra sopravvivenza".



FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **MIDWAY**
SVILUPPO: **MIDWAY AUSTIN**
ORIGINE: **US**
USCITA: **SETTEMBRE**

BlackSite

L'FPS di Midway in bilico fra convenzione e innovazione

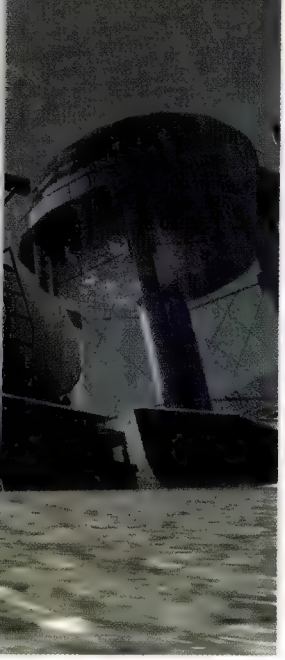
Cosa puoi fare con uno sparatutto? Come lead designer di *Deus Ex*, **Harvey Smith** è in una buona posizione per porsi domande come questa. Da direttore creativo della Midway Austin, è diventato il punto di partenza per la progettazione di *BlackSite*, seguito di *Area 51*, che era uscito nel 2005.

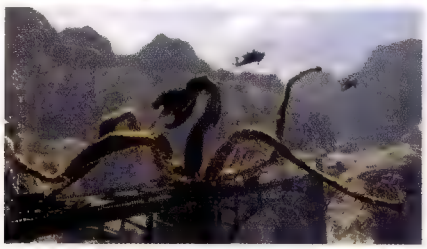
La risposta alla domanda precedente, se vogliamo, non è "la rivoluzione che fu *Deus Ex*", ma *BlackSite* sembra essere un altro valido sparatutto tattico, che si sviluppa intorno alla storia di un soldato delle forze operative speciali. "Gli sparatutto cambiano nel tempo in maniera esponenziale" dice Smith, spiegando come la lista delle caratteristiche di *BlackSite* contenga alcune sottigliezze che molti giochi ancora non hanno. "Abbiamo veicoli, modalità cooperative, oggetti che si fracassano con la tecnologia Stranglehold, ma un sacco di giochi possono vantare le stesse caratteristiche, giusto? Ci sono anche due sezioni a bordo di veicoli, una sull'Humvee, l'altra su di un elicottero. Niente di nuovo. Ma non è tutto". Lo sviluppo incrementale di *BlackSite* è basato piuttosto su piccole anche se radicali idee, che, come il resto del gioco, sembrano solidamente impiantate. La prima è un sistema che gestisce lo stato d'animo della squadra e che influisce su come l'IA del team del giocatore reagisce in battaglia. Se il giocatore riesce a gestire la squadriglia al meglio, dando un buon numero di ordini che portano al successo contro i nemici, la squadra avrà il morale alto e combatterà meglio, agendo in maniera più aggressiva e più accurata in ogni azione. Se però il giocatore non sarà un buon leader e darà ordini sbagliati ai suoi compagni, il morale finirà sotto le scarpe e la squadra si metterà sulla difensiva, rintanandosi dietro gli oggetti e sparando alla cieca. Il risultato è un sistema che incoraggia e premia il gioco attento e strategico. Ed è anche complesso: Smith ammette che controbilanciare gli improvvisi aumenti di difficoltà, quando l'umore della squadra va giù, è una delle grandi sfide per il suo team negli ultimi tre mesi di sviluppo. L'IA della squadra è autosufficiente: si occupa dei nemici, usa coperture ambientali con estrema disinvoltura e si muove in maniera autonoma, coadiuvata da un semplice sistema punta-e-clicca. Tanto per fare un esempio, per far sì che i vostri compagni aprano le porte, vi basterà puntare il cursore nella direzione voluta, e l'IA farà il resto, mostrando una sofisticata gamma di animazioni che vanno al di là del rude calcio contro il battente. Ad esempio, c'è chi si ingegnerà per rompere il vetro di una finestra adiacente alla porta, per aprirla da dentro.

> Enormi tentacoli spuntano dall'asfalto, degli alieni attaccano dalle jeep, e il pezzo forte è il combattimento contro un enorme boss tentacolato, arroccato su un ponte pericolante

Un'altra idea originale di *BlackSite* è l'impianto narrativo, che sovverte il classico patriottismo USA. Il gioco si apre con un livello ambientato in Iraq, che segue una ricerca di armi di distruzione di massa. Fin qui, nulla di nuovo. Ma quando l'azione si sposta sul suolo americano, specialmente a Rachel, cittadina nel versante del Nevada soggetta a tempeste di sabbia, il punto di vista cambia completamente. Viene fuori, guarda caso, che il flagello alieno è stato creato dal governo degli Stati Uniti. "Il nemico contro cui combattete crea una sorta di guerra civile sul suolo statunitense, ma sono stati gli Americani a creare quel nemico contro cui

Molti degli ambienti possono essere distrutti, così come le statue qui in alto, che potrete agevolmente fare a pezzi. Anche le coperture possono essere fatte saltare, sotto una raffica sostenuta di colpi, una tattica funzionale che usano anche i nemici





Queste bestie aliene, endemiche della città di Rachel, sono agili e necessitano di una bella razione di fuoco prima di essere abbattute. Il loro look a metà tra Starship Troopers e Alien varia solo nel loro pattern di movimento

BlackSite mostra un'ampia varietà di ambienti e situazioni, da una burrascosa notte in una piccola cittadina americana, al caldo insopprimibile dei canyon, fino alle zone disastrate dalla guerra in Iraq

Questa scena fa parte della sequenza dell'elicottero. Il mostro è il tipico boss abbastanza duro da uccidere: spara palle di sostanze tossiche che devono essere disintegrate prima di raggiungere il vostro mezzo e frusta selvaggiamente l'aria coi suoi tentacoli

ora mandano le truppe a combattere. E qualcuno sta approfittando di questa situazione", dice Smith. L'allegoria è ovvia e non lascia spazio ad ambiguità di sorta. Ma, come **Ken Levine** ha recentemente detto di *BioShock*: "Le nozioni morali e filosofiche del gioco sono nostre, ma è il giocatore a doversela sbrigare. È lui a dover rimandare i mostri da dove sono venuti". *BlackSite* fa inoltre attenzione a evitare che la politica vada a inficiare la corsa elettrizzante e spensierata del gioco. "Insomma la tendenza è di sinistra, ma non volevamo insistere troppo su questo punto", dice Smith. "Volevamo che le idee si intrecciassero organicamente all'intera vicenda, ecco perché ci sono delle allusioni ad Abu Ghraib, Guantanamo Bay, allo scandalo di Walter Reed [il Centro Medico Militare]". Parallelamente, i tre livelli mostrati in una recente presentazione sono molto curati nei dettagli. Nel corso del primo, giocato in giro per una città, i militari si profondono in ululati di approvazione a ogni iracheno colpito. Le ambientazioni sono aperte e permettono una vasta gamma di tattiche. Una volta spazzate via le loro difese, i rifugi dei nemici possono essere espugnati, costringendo gli avversari a uscire allo scoperto. Il secondo livello ha invece luogo nei pressi di un negozio di Rachel, sul cui tetto sono piazzati un disco volante in vetroresina e un alieno, e dietro al quale si estende un parcheggio. La vostra squadra sarà impegnata in una fitta serie di combattimenti prestabiliti contro ogni genere di alieni, ma ci sarà anche la possibilità di deviare dal cammino principale. La sezione termina con l'incontro con un abitante della città, che racconta di come gli aggressori che hanno ucciso la sua famiglia abbiano "passato il limite". Il terzo livello è un sensazionale sparatutto su binari a bordo di un elicottero. Ci sono diverse situazioni spettacolari: enormi tentacoli spuntano dall'asfalto, degli alieni attaccano dalle jeep, e il pezzo forte è la battaglia finale contro un enorme boss arroccato su un ponte pericolante. *BlackSite* già sembra un prodotto tirato a lucido, pensato e studiato fin nei minimi dettagli. Ma va anche sottolineato che al momento offre ben poco di cui esaltarsi sul serio. A dire il vero, anche Smith sembra già concentrato sul sequel. Quindi, tornando alla domanda: "Cosa puoi fare con uno sparatutto?", secondo *BlackSite* la risposta è "non molto", almeno dal punto di vista delle meccaniche di gioco. Ma come titolo di alta qualità, destinato alle masse e che non ha paura di mostrare un po' di risvolti politici, non può essere biasimato. Certo, uscirà insieme ad *Halo 3*. Ma questa è un'altra faccenda.

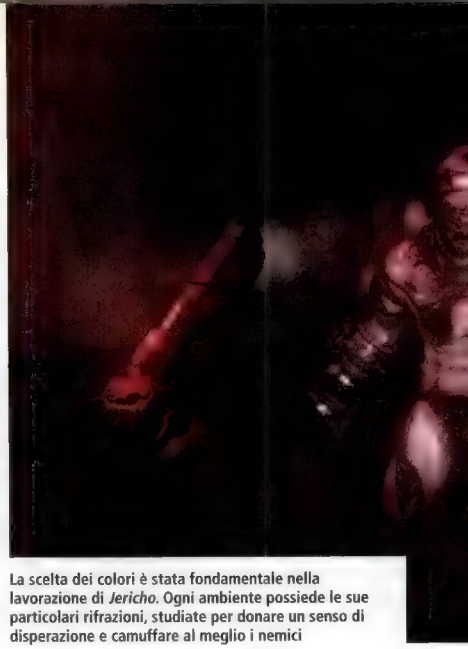
Dov'è il giocatore 2?

"Siamo così arroganti. Abbiamo detto 'Co-op? Nessun problema'. E ci ritroviamo fregati ogni volta". Smith e il suo team hanno dato a *BlackSite* una modalità cooperativa che copre l'intera campagna ed è molto simile a quella vista in *Gears of War*. "È sorprendente come possa capitare di trovarsi in una stanza piena di veterani dello sviluppo videoludico e rendersi conto che l'elicottero ha una torretta sola. Sono dettagli come questi che ti fanno domandare se il gioco funziona: quant'è difficile? Chi controlla la squadriglia? In ogni attimo del gioco, ci sono mille dettagli da considerare. E naturalmente influenzano il numero di nemici hai sullo schermo, così come la storia. Stiamo cercando di lavorare nel modo giusto. Non si può fare tutto in modalità cooperativa, ma stiamo cercando di massimizzare il livello di divertimento."

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **CODEMASTERS**
SVILUPPO: **MERCURYSTEAM**
ORIGINE: **SPAIN**
USCITA: **SETTEMBRE**

Clive Barker's Jericho

In un mondo dove non è l'essere umano la prima creazione divina, cosa succede quando è Dio a sbagliare?



La scelta dei colori è stata fondamentale nella lavorazione di *Jericho*. Ogni ambiente possiede le sue particolari rifrazioni, studiate per donare un senso di disperazione e camuffare al meglio i nemici

Avere una persona del calibro di *Clive Barker* dietro allo sviluppo di un prodotto d'intrattenimento significa scontrarsi con i mostri che popolano la sua mente. Il versatile scrittore di Liverpool possiede una camaleontica capacità di adattarsi a qualsiasi sfida gli venga proposta, che si tratti di libri, cinema o videogiochi. A tal proposito, facciamo subito un salto indietro nel 2001, esattamente all'uscita *Clive Barker: Undying*, vera e propria perla nel suo genere. Questo sparatutto horror in prima persona era avanti anni luce rispetto ai suoi colleghi, sotto moltissimi aspetti, e dotato di una narrazione splendida, ma ciò nonostante non riuscì a fare la giusta presa sul pubblico. Forse proprio per questo, o semplicemente perché un uomo che riesce a concepire un film come *Hellraiser* o racconti come i *Libri di Sangue* di certo non si arrende facilmente, *Jericho* rappresenta il suo ritorno in grande stile, per lasciare ancora una volta un segno tangibile del suo passaggio. Più deciso che mai, Barker ha ripreso la penna in mano, gettando così tanta carne al fuoco da scuotere non solo il mondo dei videogiochi, ma l'attenzione complessiva dei media.

L'incipit è da subito affascinante: l'uomo non sarebbe la prima creazione di Dio. Relegata in un universo parallelo, questa "prima bozza" del creatore vive la sua fallimentare esperienza, ben distante dal destino riservato agli uomini e dalla solarità della Terra. Come ogni fallimento però, è impossibile che prima o poi non se ne paghino le conseguenze. La creatura, incattivita dal suo triste destino, è stata accecata per millenni dall'odio nei confronti del suo creatore e della stirpe umana, tanto da riuscire a creare un varco per attaccare direttamente la Terra. Dal quel momento, gli scontri fra umani e creature non si sono mai fermati e, proprio per questo, nel corso della Seconda Guerra Mondiale il governo degli Stati Uniti ha scelto di mantenere e supportare la leggendaria "Squadra Jericho", per contrastare gli attacchi e preservare le generazioni future. Arriviamo così ai giorni nostri, nei quali è facile intuire quali panni vestiremo e quale sarà il nostro compito. Dopo i doverosi applausi a Barker per la costruzione della storia, cerchiamo di comprendere cosa significa entrare e interagire nel mondo di Jericho. La coesione fra la sceneggiatura e la programmazione ha fatto in modo che il gioco prendesse la sua ben specifica identità: più che puntare a innovare un genere, *Jericho* sceglie da subito di coinvolgere. Si parla di atmosfera, quindi, di emozioni, di intrecci complicati e di sottili ritratti psicologici di ogni singolo essere che troverete nel malsano universo di gioco, sia esso umano o... disumano. Proprio per questo si viene catapultati (almeno nella demo) subito nel vivo dell'azione, nel tentativo di sopravvivere a situazioni davvero complicate. Una delle prime cose che vanno imparate e usate in maniera saggia è l'abilità di Ross, leader del gruppo, grazie alla quale si potrà passare da un personaggio all'altro (7 in totale) sfruttando le abilità speciali di ogni singolo membro. Nonostante non sia l'idea più innovativa del mondo, la sua meccanica, joypad alla mano, è funzionale e divertente. Divertente nel senso strettamente legato alla giocabilità, perché di divertente e solare, in Jericho, non troverete assolutamente nulla. L'opprimente senso claustrofobia e la continua percezione che qualcosa stia per succedere sono le prime due sensazioni trasmesse wireless dal joypad del 360, a cui seguono una tensione costante e il dito sempre vicino al grilletto. Se quest'atmosfera durerà nel corso dell'intera lunghezza del

La coesione fra sceneggiatura e programmazione ha permesso al gioco di scegliersi un'identità: più che tentare di rinnovare, *Jericho* decide di coinvolgere

La caratteristica che più spaventa delle creature di Barker è la loro somiglianza con gli esseri umani. In realtà, ogni mostro, pur estremizzato nelle proporzioni, scarnificato o totalmente privo di pelle, ha sempre fattezze umane e, per questo, rimane estremamente "credibile"

Passare da un personaggio all'altro è vitale per sopravvivere nel mondo di *Jericho*. Molti scontri con i nemici più forti infatti, necessiteranno di un cambio continuo di personaggio, così da avere sempre sotto controllo il suo punto debole o colpirlo da più direzioni

gioco non ci è dato saperlo, ma la demo è densa di situazioni che tengono il giocatore in costante stato di allerta. Per sopravvivere, ogni personaggio avrà a disposizione due attacchi, primario e secondario, che generano strane mescolanze. Utilizzando Church, ad esempio, si potrà far conto sulla sua spaventosa mitragliatrice e usarla insieme al suo secondo attacco: un'affilatissima katana (lei è una ninja). Attacchi primari e secondari sono comunque poca cosa, se analizziamo le abilità speciali, davvero innovative e cruente. Sempre nel caso di Church, la sua abilità di infiammare i nemici (letteralmente, non parliamo di metafore amorose!) prevede che la coraggiosa ninja s'incida sulla mano un sigillo: dopo aver circoscritto l'area con il sangue, l'attacco andrà a buon fine. Sono proprio i mille particolari come questo che affascinano, in *Jericho*, considerando la caratterizzazione quasi maniacale di qualsiasi personaggio appaia su schermo. Tornando alla fase più manuale, abbiamo già sottolineato la volontà del gioco MercurySteam di non presentarsi come innovatore, perciò troveremo elementi classici da FPS senza particolari soluzioni di gameplay che lasciano a bocca aperta. Da sottolineare, comunque, lo splendido sviluppo del sistema di checkpoint, che riesce a evitare la noiosa situazione di dover ricominciare sempre da capo ogni livello. Terrorizzante invece l'arrivo dei nemici, soprattutto quando li vedrete uscire a decine da locazioni nelle quali pochi istanti prima sembrava non esserci nulla. Nonostante la demo ci abbia decisamente impressionato, MercurySteam vuole inserire ancora nuovi effetti sonori, incrementare la rifrazione delle luci e modificare così le ombre, oltre che inserire le musiche di *Cris Velasco*, responsabile del sonoro in *God of War*. *Jericho* è quindi il tipico titolo che non conosce vie di mezzo: o cambierà il concetto di horror o verrà scordato nello spazio di pochi giorni. Da quello che abbiamo visto, è tendente alla prima opzione, e noi non speriamo altro.

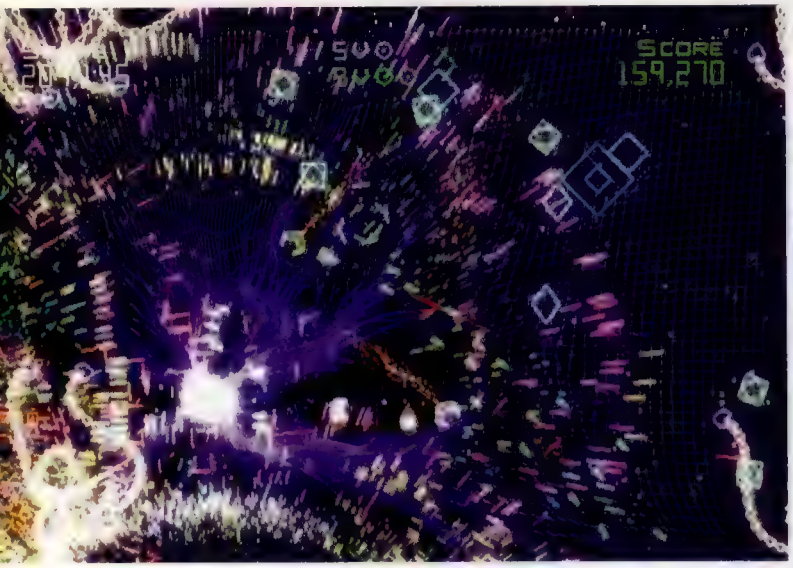
Time Machine

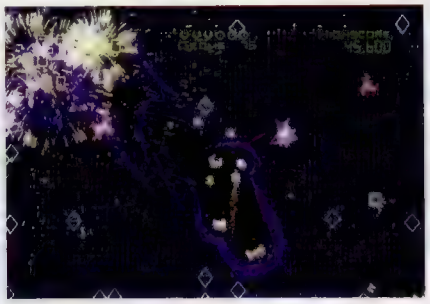
La storia creata da Barker, le facoltà psichiche della squadra Jericho e i continui attacchi da parte delle terribili bestie, dovrebbero fornire alla struttura di gioco un'interessante varietà. Sia gli scenari che il level design saranno soggetti a continui cambiamenti, passando con facilità epoche e stili in modo da non annoiare mai il giocatore. Di fatto in un FPS il pericolo più grande è quello di fornire locazioni troppo simili fra loro.

FORMATO: **DS, Wii**
PUBLISHER: **SIERRA**
SVILUPPO: **KUJU**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **NOVEMBRE**

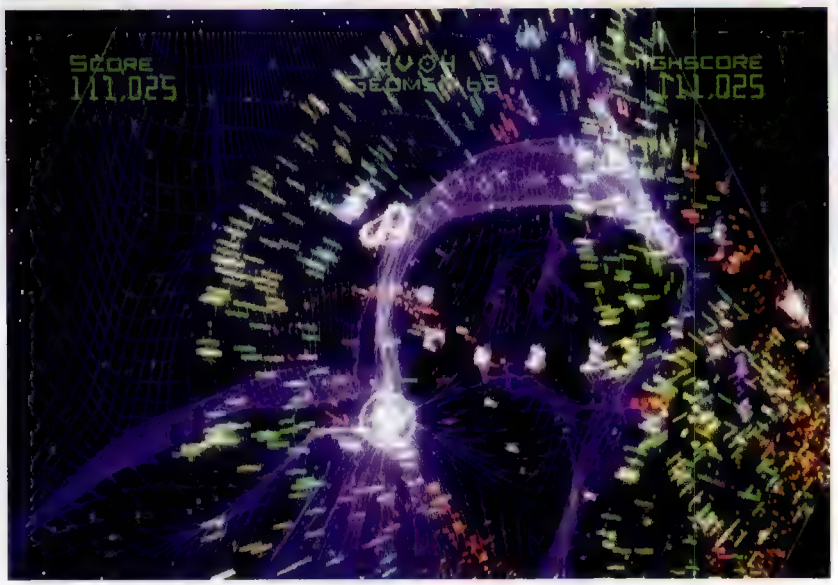
Geometry Wars: Galaxies

Da piccola stella ad autentica supernova: il figlio di *Asteroids* sta per tornare





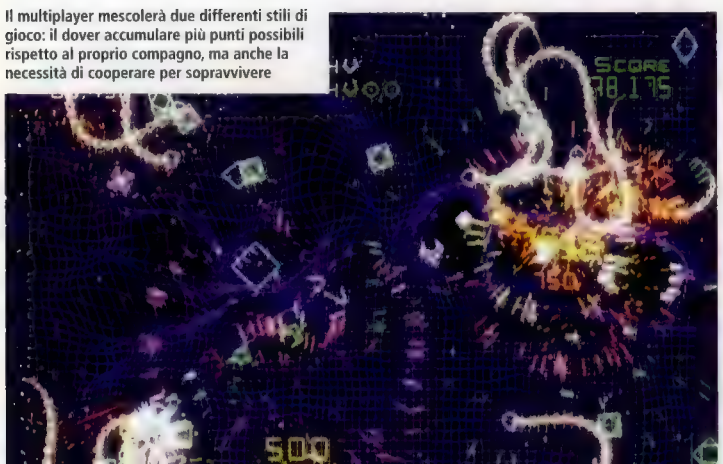
La versione Wii presenta lo stesso impatto grafico di quella 360, nonostante non possa beneficiare dell'alta risoluzione. Anche la fluidità sembra non risentire del passaggio, così come gli effetti di luce e particellari



L'approccio di Bizarre a Sierra è avvenuto con la proposta di espandere *Geometry Wars* verso nuove piattaforme entro la fine dell'anno. Wii e DS beneficeranno così di idee fresche e di un sistema di controllo studiato appositamente per loro

Geometry Wars è l'esempio lampante di come un'idea semplice ma valida si possa trasformare in un autentico capolavoro grazie a una programmazione pressoché perfetta. Protagonista indiscusso del Live Arcade, tanto da essere inserito come minigioco in *PGR*, il titolo Kuju è pronto per diventare un gioco completo, maturo e longevo, scegliendo Wii e DS per il grande salto. Il fulcro di *Geometry Wars* si basava inizialmente sulle due leve analogiche del 360, che permettevano di muovere la navicella e sparare indistintamente in qualsiasi direzione utile. Bisogna ammettere che, seppur immediato, questo sistema di controllo lasciava inizialmente un po' spaesati e necessitava di un paio di partite per acquisire la giusta coordinazione. Lo scopo fondamentale di *Geometry Wars* è quello di eliminare le forme geometriche che viaggiano per lo schermo in costante rotta di collisione con la vostra astronave-artiglio, eseguendo possibilmente devastanti combo utili ad attivare splendidi effetti speciali, marchio di fabbrica del gioco. La semplicità di questa meccanica di gioco, mista agli spiazzanti effetti visivi, è capace di generare una dipendenza quasi imbarazzante, tanto che capitava spesso, con la versione 360, la classica situazione in cui si finisce a mormorare a fior di labbra: "Ne faccio giusto un'altra e poi spengo...". Le versioni Wii e DS, peraltro identiche, avranno parecchie aggiunte rispetto alla base originale del gioco, fra le quali una modalità principale con tanto di trama. Lo scopo sarà quello di viaggiare attraverso diverse galassie, "ripulendo" i livelli che vi si presenteranno davanti, in ordine crescente di difficoltà. Le armi sono rimaste le stesse, ma si arricchiranno di un nuovo arsenale ancora non dichiarato, essendo in fase di sviluppo. Anche i nemici cresceranno di numero, e, fra quelli visti finora, ci hanno particolarmente colpito delle masse informi di linee che intercettano altri avversari per mutarne le caratteristiche: trasformandoli in simboli di radioattività, ad esempio, ne incrementeranno la velocità e lo spostamento, mentre modificandone i colori posso renderli invulnerabili anche per lunghi periodi di tempo. In alcune galassie, inoltre, si incontreranno gli immancabili boss di fine livello, alcuni dei quali per essere sconfitti vi porteranno addirittura a interagire con il fondale del livello, anche se a riguardo non abbiamo potuto ancora provare nulla. I livelli, ora, avranno diverse forme,

Il multiplayer mescolerà due differenti stili di gioco: il dover accumulare più punti possibili rispetto al proprio compagno, ma anche la necessità di cooperare per sopravvivere



Le versioni Wii e DS, peraltro identiche, avranno parecchie introduzioni rispetto alla base originale del gioco, fra le quali una modalità principale con tanto di trama

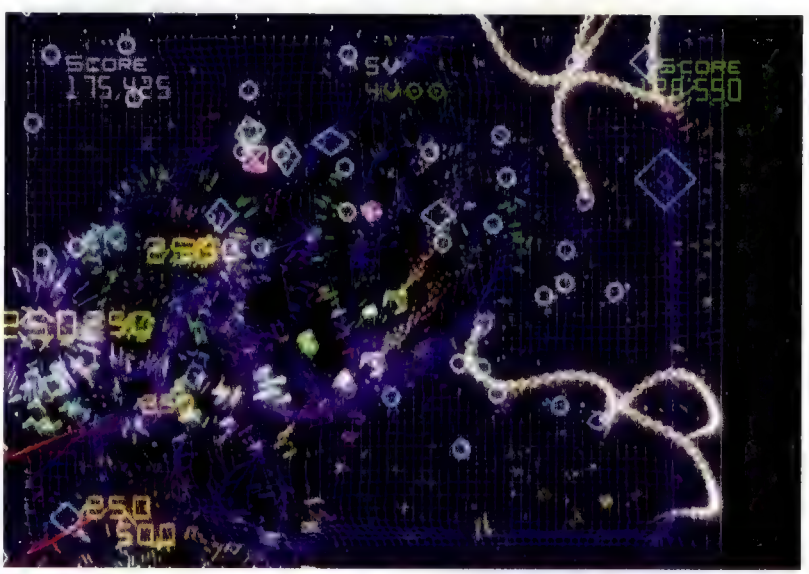
La schermata di selezione del livello passa in maniera dinamica e fluida dalla galassia sino al singolo sistema stellare. Il suo effetto è splendido ed è giusto sottolineare come ogni aggiunta introdotta finora cerchi di preservare il semplice stile grafico del primo capitolo, nonostante la struttura di gioco sia stata decisamente ampliata

Il designer originario di *Geometry Wars*, Stephen Cakebread, è stato coinvolto nel progetto per realizzare alcuni livelli, anche se il concetto e lo sviluppo iniziali sono a cura di Craig Howard, Design Manager di Bizarre Creation

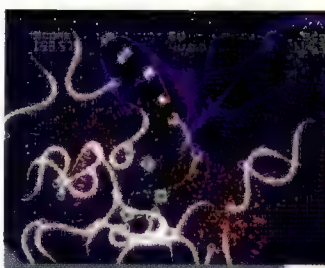
Kuju, la casa preposta allo sviluppo del gioco, è stata scelta per completare il progetto. La ragione principale di questa scelta sta nel fatto che ha accumulato una notevole esperienza in campo Nintendo

alcune delle quali davvero ridotte e claustrofobiche, tanto da aumentare all'inverosimile il carico di tensione mentre si cerca di sopravvivere fra esplosioni e nemici di ogni genere. Altre zone invece hanno una loro particolare gravità, che agisce in maniera tangibile sull'astronave e sugli avversari, anche se non tocca i proiettili. **Roger Carpenter**, Project Producer di *Geometry Wars: Galaxies*, ha commentato dicendo: "Abbiamo provato ad applicare la gravità anche ai proiettili, ma sinceramente era strano da vedere come da giocare". Oltre a questi piccoli ritocchi e agli extra, i grandi cambiamenti sono due, rappresentati dai Geome e da una piccola astronave aggiuntiva. I Geome sono le monete che vengono rilasciate dai nemici quando vengono sconfitti: è quasi inutile sottolineare che più grande sarà il numero dei nemici abbattuti con un singolo colpo, più alta sarà la ricompensa. L'astronave aggiuntiva invece ha una funzione simile ai Pod di *R-Type* e vi aiuterà in molti modi, tra cui la difesa, un incremento del volume di fuoco, o la raccolta delle monete.

Addentrandoci nella giocabilità pura, è logico che la versione Wii presenti le aspettative più alte, considerando l'enorme potenziale del Wiimote. Logica dunque la scelta di utilizzare il Nunchuk per il movimento dell'astronave e il telecomando per puntare e sparare ai nemici, rendendo così naturali movimenti che, eseguiti con il pad del 360, potevano sembrare macchinosi. Lo stesso Carpenter ha affermato: "Abbiamo chiesto il permesso a Nintendo per eseguire tutti gli esperimenti possibili con i controller del Wii, in modo di trovare il sistema più efficiente possibile". La versione DS, invece, lascia la possibilità di scegliere se giocare sullo schermo superiore o su quello inferiore, così come la preferenza fra i classici tasti o il touch screen. Grande cura è stata riservata anche al multiplayer con scontri testa a testa, in cooperativa e con altre modalità ancora in fase di sviluppo, oltre all'utilissima possibilità di far interagire DS e Wii tramite il collegamento Wi-Fi. Sempre sfruttando la tecnologia senza fili, sarà disponibile inoltre una classifica globale per il punteggio più alto in single player, da incrementare a suon di record. Le aggiunte, quindi, sembrano essere sufficienti, la qualità del gioco già la sappiamo altissima... ora si tratta solo di vedere se la sfida del cambio di piattaforma e l'evoluzione verso un titolo sempre più complesso porteranno ai risultati sperati. Ma, sinceramente, ci sentiamo di avere pochi dubbi a riguardo.



Le linee rosse in basso a sinistra mostrano il vostro mirino. Esso è sempre relativo alla posizione della nave sullo schermo, che si trova perennemente al centro in modalità single player, ma naturalmente le cose cambiano in modalità cooperativa



Multi-Geometria

***Galaxies* comprenderà un bel po' di modalità a due giocatori. Abbiamo provato quella cooperativa, che ha i punteggi separati per i due giocatori e il conteggio delle bombe, ed è capace di generare un bel livello di tensione e divertimento. Kuju sta pianificando l'offerta di 4 varianti per ogni modalità, così da incoraggiare e incrementare competizione e gioco di squadra. La versione DS include le stesse modalità, ma nessuna delle due versioni avrà l'online: il lag, in un gioco del genere, sarebbe disastroso ai fini della giocabilità.**

FORMATO: **PS2, PSP**
PUBLISHER: **SCEE**
SVILUPPO: **BIG BIG STUDIOS**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **SETTEMBRE**

Pursuit Force: Extreme Justice

Le scene di inseguimento hollywoodiane tornano sul piccolo schermo

Gli scontri con i veicoli dei boss sono solitamente delle scene precostruite, nelle quali il giocatore dovrà farsi strada affrontando delle sessioni a metà tra i Quick Time Event e il classico "spara e nasconditi"

È curioso vedere come un titolo nato originariamente su PSP torni con un seguito che vedrà la luce anche su PS2, e non l'inverso, come spesso accade. *Extreme Justice* promette di aggiungere allo stile di narrazione hollywoodiana del primo capitolo nuovi e incredibili scenari. Ogni stage è composto da una serie di livelli (che vanno dalle sessioni di guida agli scontri a fuoco) che si trasformeranno presto in un enorme set in stile Mission: Impossibile. Nel primo livello affronteremo una corsa attraverso le strade della città, tentando di raggiungere un camion dei pompieri fuori controllo; altri presentano minacciosi carri armati, bombardieri e hovercraft (che vedete nelle immagini).

Big Big promette che i livelli di *Extreme Justice* presenteranno una maggiore varietà rispetto al primo *Pursuit Force*; saranno sicuramente frenetici, passando rapidamente da un tipo di azione all'altro. È stata migliorata la governabilità dei mezzi, e le strade sono state allargate, per evitare gli ingorghi di auto che penalizzavano il primo gioco. Un grosso lavoro è stato fatto anche sull'IA dei compagni, che vi aiuteranno in base alle loro abilità, tra cui il combattimento corpo a corpo o la guida. In uno dei livelli che abbiamo visto, lo scopo del giocatore era quello di portare la propria auto davanti a un carro armato e permettere al proprio compagno di saltare sul mezzo, in modo da piazzarvi degli esplosivi. In definitiva, *Extreme Justice* sembra offrire un'esperienza di gioco del tutto nuova, pur mantenendo le caratteristiche sopra le righe del predecessore.

Su PSP, *Extreme Justice* offrirà una nuova modalità multiplayer per quattro giocatori (mentre solo per due nella versione PS2) e godrà di contenuti scaricabili

The Bourne Conspiracy

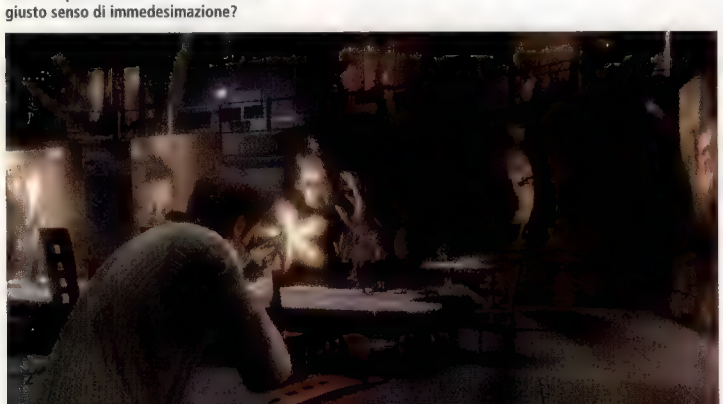
Voi siete l'arma perfetta... ma con una forte emicrania

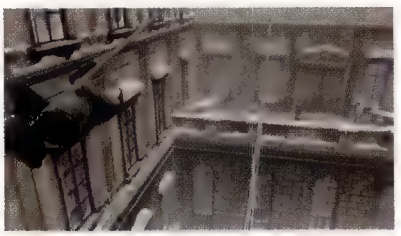
FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **SIERRA**
SVILUPPO: **HIGH MOON**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **2008**

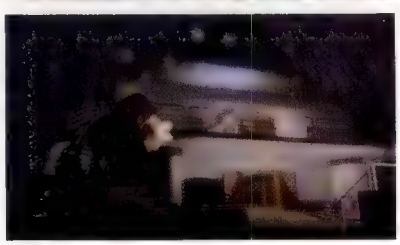
Quando Bourne farà fuoco, la visuale sarà simile a quella di *RE4*: riuscirà a dare il giusto senso di immedesimazione?

L'amnesia può essere un vero problema, se siete un ex-assassino ricercato dai vostri vecchi superiori. Dove state andando? Chi conoscete? Che fine ha fatto ogni punto di riferimento? Per gli amanti dei film della serie Bourne, la conclusione sta per arrivare; per i videogiocatori, invece, Bourne inizierà e terminerà quest'anno. Basato sui romanzi originali, *The Bourne Conspiracy* ha dalla sua parte materiale a sufficienza per regalare una grande esperienza di gioco. Le immagini mostrate finora sono però piuttosto insipide, e mostrano un'avventura in terza persona graficamente non eccezionale. Bisogna tuttavia ricordare che la serie Bourne incentra tutta l'enfasi sulle abilità di combattimento di Jason, il quale riesce a sfruttare i nemici e l'ambiente a proprio vantaggio. High Moon ha promesso la possibilità di utilizzare qualsiasi oggetto come arma, anche se potremo decidere se usare l'ambiente come "mezzo di devastazione" o affrontare i livelli in chiave stealth.

Sfortunatamente, questo è proprio ciò che ha promesso *Splinter Cell: Convinction*, il quale però ha parecchi assi nella manica in più. Resta il fatto che un ambiente totalmente interattivo nei combattimenti in terza persona resta ancora un'utopia, e chissà che *Bourne* non riesca a stupirci tutti. La serie si è sempre distinta, tra i thriller di spionaggio, e se le promesse fatte finora verranno mantenute, il gioco potrebbe ambire a fare lo stesso. Il lavoro svolto precedentemente da High Moon su *Darkwatch* ci fa sperare in un'avventura d'azione sopra gli standard, ma se Jason Bourne riuscirà a tenere testa a Sam Fisher... be', sarà tutto da vedere.

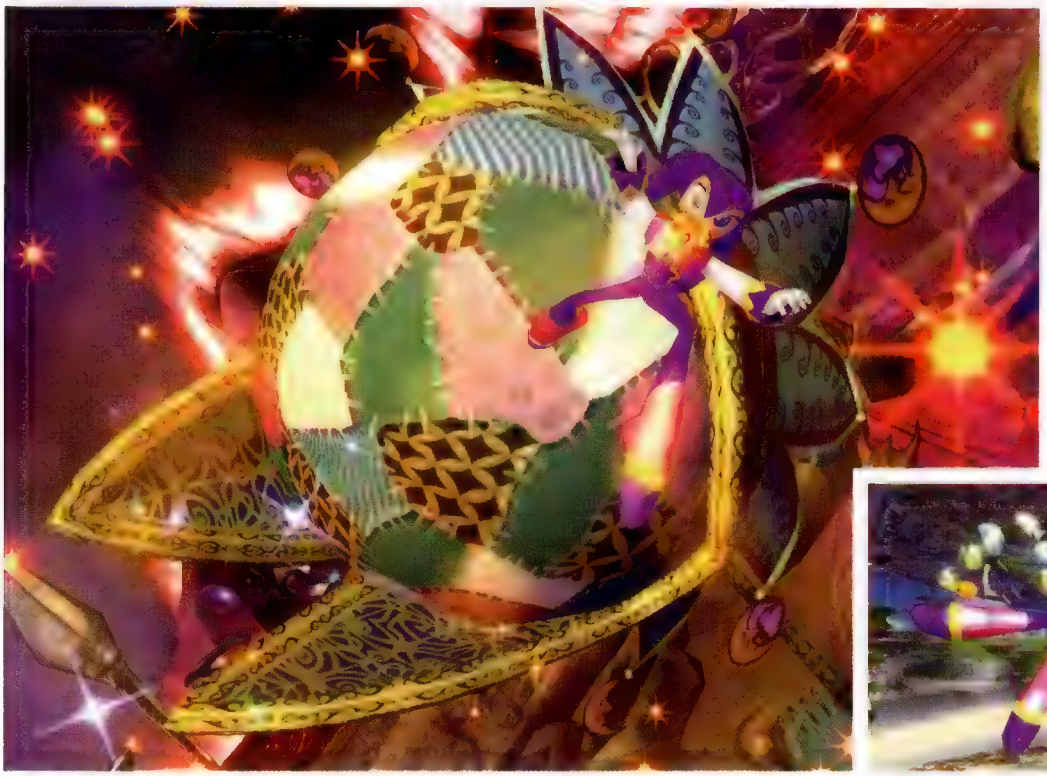




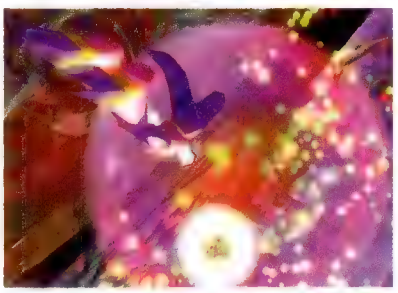


Il modello di Bourne presenterà poche somiglianze con l'attore Matt Damon, e godrà di alcune pose nuove e tecniche di combattimento differenti, che spaziano dall'inevitabile approccio stealth (sopra) alle classiche sparatorie a distanza ravvicinata. Gli ambienti sembrano più aperti di quelli visti nei film, ma ce ne saranno alcuni più angusti

Sono per il momento confermati sette livelli, e le schermate dimostrano, con gli occhi blu cielo di Nights, il suo panciotto viola e le scintillanti scie di stelle ai suoi piedi, che la classica scelta cromatica di Sega è utilizzata a pieno regime



L'estetica di *Nights* e il Wii sembrano anime gemelle, e l'insieme, unito alla brillante bizzarria del titolo (rappresentata ad esempio dall'oceano posto nel cielo di Nightopia), potrebbe rappresentare un perfetto connubio tra arte e simpatia e tra accessibilità e profondità di gioco



Il nostro amato giullare è riconoscibile come sempre, ma le fasi a piedi nei panni dei due protagonisti umani non sono ancora state mostrate, per quanto restino confermate. Erano uno dei pochi punti deboli dell'originale, ma in *JOD* i problemi dovrebbero essere risolti

Nights: Journey Of Dreams

Che *Nights* abbia finalmente trovato la sua dimora perfetta, a più di dieci anni dall'originale?

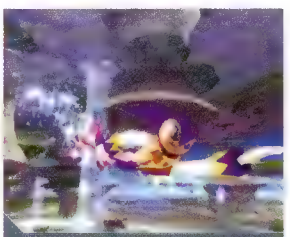
FORMATO: **WII**
PUBLISHER. **SEGA**
SVILUPPO: **SONIC TEAM USA**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **FINE 2007**

Nights è sempre stato uno strano gioco, anzi, più di un semplice gioco: inizialmente incompreso perché, fondamentalmente, non era un titolo di Sonic, è giunto a significare qualcosa tanto per il Saturn quanto per Sega stessa. *Nights* è ormai emblema di un passato luminoso, innovativo, colorato e giocoso.

E oggi, a oltre un decennio di distanza, *Nights* ritorna... sposato al Wii. Creato su misura per il sistema di controllo della console, verrà guidato tramite Wiimote, tanto da solo quanto in congiunzione con il nunchuck. Nell'originale, si gestiva un tracciato di volo di fatto bidimensionale, ma il Wii Remote dovrebbe ben adattarsi a una transizione verso il 3D reale.

Nights: JOD è nuovamente ambientato nel mondo di Nightopia, mentre i due piccoli umani nei cui sogni si insinuerà Nights sono facce nuove: Helen e William, rispettivamente un'aspirante violinista e un giovane calciatore, iniziano a essere tormentati dagli incubi una volta separati dai loro genitori. Saranno presenti anche l'allevamento e la combinazione di Mepian e Nightopian (allo scopo di ricavare Superpian), sebbene non ci sia noto il livello di complessità di tale sottogioco. Saranno inoltre presenti, ovviamente, nuovi elementi: le tre maschere di drago, delfino e razzo modificheranno le abilità di Nights, permettendogli di superare forti correnti ventose, nuotare e incrementare la propria velocità. La notizia più stimolante fra quelle annunciate, tuttavia, riguarda l'utilizzo del Canale Previsioni del Wii. Visto e considerato lo sfruttamento pionieristico che *Christmas Nights* faceva dell'orologio interno del Saturn (con temi invernali e piccoli scherzi come la possibilità di giocare come Reala il primo aprile), saremmo sorpresi se questa caratteristica non vedesse Nights volare nel suo mondo onirico nelle stesse condizioni meteorologiche che si trovano fuori dalla nostra finestra.

Nei prossimi mesi, *Nights: JOD* sarà al centro di molti più giochi di parole a base di sogni e incubi di quanto la decenza suggerirebbe, ma ne varrà sicuramente la pena, se gli sforzi di Sega daranno il giusto risultato. Il mondo videoludico tiene collettivamente le dita incrociate, e tratteniamo il respiro nell'attesa di un possibile piccolo capolavoro.



Un sogno lungo un'E3

***Nights: JOD* era presente all'E3 come demo in-game controllata da un addetto Sega che, con la sua sessione di gioco, ha rassicurato i giornalisti convenuti circa la somiglianza stilistica e di gameplay rispetto al predecessore, con la garanzia, peraltro, di poter giocare in aree decisamente più vaste. Ad accogliere Nights al termine di questo stage era presente una vecchia conoscenza, il paffuto clown Puffy, ancora una volta da sconfiggere sbattendolo contro muri e soffitti.**

Call Of Duty ha sempre offerto una grande varietà di ambientazioni storiche. Allo stesso modo, *Modern Warfare* avrà numerose aree di gioco in diversi parti del mondo

Call of Duty 4: Modern Warfare

Sarà forse un passaggio indolore dal passato al presente, quello dell'ultimo titolo Infinity Ward?

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **ACTIVISION**
SVILUPPO: **INFINITY WARD**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **NOVEMBRE**

Forse l'epopea dei giochi ispirati alla Seconda Guerra Mondiale è giunta finalmente al termine. Il quarto episodio della serie *Call of Duty*, probabilmente la saga che è meglio riuscita a riprodurre in un videogioco l'atmosfera e le emozioni di quel tragico conflitto, è infatti ambientato nel presente. Lo sviluppo è in corso già da tempo, per essere precisi dalla pubblicazione di *COD2*, che ha rappresentato il passaggio del testimone agli studi Treyarch, per la produzione di *COD3*. Nonostante la differente ambientazione, *Modern Warfare* eredita ovviamente dalla serie *COD* numerose caratteristiche, tra cui, immancabilmente, la rappresentazione curata di un conflitto dominato in massima parte dal caos. Tuttavia, se nei precedenti episodi potevamo rivivere eventi realmente accaduti, in *Modern Warfare* Infinity ha deciso di non prendere in considerazione l'attuale situazione mondiale, ma di disegnare uno scenario immaginario, in cui un rivoluzionario russo, Zakiev, è pronto a riportare all'antico splendore la sua patria.

Questa scelta ha permesso l'inserimento di differenti fronti di guerra, dalla Russia al Medio Oriente (non poteva ovviamente mancare un livello ambientato in Iraq), con uno sviluppo della campagna single player in puro stile 24 (la spettacolare e innovativa serie TV co-prodotta e interpretata da Kiefer Sutherland) con due piani narrativi. Il primo è quello di un soldato delle SAS e il secondo è quello di un membro della Force Recon, squadra speciale statunitense, senza dimenticare alcune sequenze di flashback. Oltre alla differente ambientazione, avremo alleati che si comporteranno in modo decisamente opposto tra loro. I membri della SAS sono silenziosi ed efficienti, mentre quelli della Force Recon, in puro stile americano, non si faranno problemi a effettuare assalti "rumorosi" e attacchi frontali.

Giusto per citare qualche livello, in uno vestiremo i panni di un soldato addetto alla mitragliatrice su un AC-130, con l'ordine di distruggere una serie di obiettivi strategici con l'ausilio di un'apparecchiatura per la visione termica, che ricorda da vicino i filmati visti in TV degli attacchi contro le truppe talebane. Invece in un altro saremo un soldato della SAS, impegnato nell'assalto notturno a una nave cargo durante una tempesta. Per concludere, non poteva ovviamente mancare un livello in elicottero sulla scia di Apocalypse Now. Infinity promette che i livelli "difensivi", durante i quali dovremo aspettare i rinforzi, permetteranno una più ampia libertà d'azione, e offre ai giocatori un nuovo arsenale, con tanto di visori notturni, armi in grado di sparare attraverso i muri e tecnologici arsenali anticarro.

A questo punto, dobbiamo chiederci se *Modern Warfare* riuscirà a ricreare l'atmosfera e il pathos tipici dei precedenti titoli della serie. Le guerre attuali hanno perso quella componente umana e in qualche modo "eroica" che caratterizzava quelle meno recenti, e i videogiochi (quelli di guerra davvero riusciti) sembrano saperlo. Se davvero questo capitolo di *COD* rappresenterà la fine del filone dedicato al massimo conflitto mondiale, quanto tempo dovrà passare prima di rimpiangerlo?

Con le nuove icone del genere create da *Ghost Recon*, quali gli attacchi in elicottero, sarà una bella sfida per *Call of Duty 4* riuscire a creare una nicchia di appassionati. Non che la serie non sia già abituata agli "scontri" in trincea...

Questione di classe

La modalità multiplayer di *Modern Warfare* sarà ancora una volta strutturata a classi, con le due armi (primaria e secondaria) assegnate a seconda del nostro ruolo. Grande sarà la possibilità di personalizzazione, con l'introduzione di un sistema di punti esperienza, che permetteranno di ottenere abilità speciali (Perks). Potremo averne fino a tre contemporaneamente, quali ad esempio l'invisibilità ai radar, danni moltiplicati, passo felpato e infine quella denominata "Last Stand", che consente al giocatore ormai in punto di morte di sparare al suo uccisore un ultimo colpo.

Call Of Duty, probabilmente per colpa delle sue numerose sequenze di intermezzo, è sempre stato un gioco molto lineare. Sarebbe interessante se *Modern Warfare* riuscisse a "uscire dai binari", creando ugualmente un'esperienza di gioco spettacolare

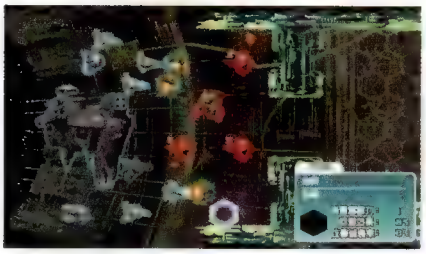
FORMATO: **PSP**
PUBLISHER: **IREM**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **2007**

R-Type Tactics

A quanto pare, l'ultimo capitolo della serie, *R-Type Final*, non era poi tanto... finale!

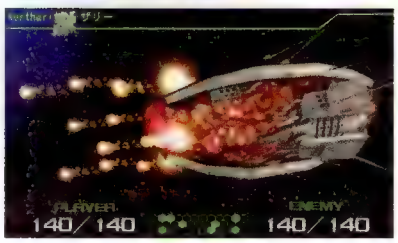
Quando Irem dichiarò che *R-Type Final* per PS2 sarebbe stato l'ultimo capitolo della serie, erano in pochi a crederci davvero. A differenza dei remake e dei porting che molti avevano previsto, Irem ha iniziato a lavorare a un *R-Type* tutto nuovo per PSP. Ma come mai questo ripensamento da parte della compagnia sulla conclusione della saga? Irem afferma che il capitolo in questione, *Tactics*, non sarà un *R-Type* come lo abbiamo conosciuto in passato e darà nuova linfa alla serie. Quest'affermazione non sembra essere del tutto ingiustificata, dato che *Tactics* abbandona le frenetiche battaglie a scorrimento dei vecchi titoli e cambia lo stage in una griglia esagonale che determina i vostri movimenti in ogni turno.

A differenza degli altri capitoli del gioco, nei quali vi spettava il ruolo dell'ultima solitaria speranza per la specie umana contro gli invasori nemici, stavolta la natura "a turni" del gameplay vi permetterà di gestire un gran numero di navi, ognuna delle quali è caratterizzata da un proprio equipaggiamento. Oltre che ad una modalità



La nuova natura tattica della serie sembra offrire i mezzi per dar vita a mastodontiche battaglie tra navi con abilità diverse, sebbene vistosamente meno esplosive

Campagna, nella quale dovrete completare degli obiettivi e sconfiggere dei boss sempre più grossi e potenti, il gioco offre una modalità Network, che permetterà a due giocatori di confrontarsi testa a testa. A ogni modo, non è sicuro che i fan della serie vengano attratti da questa nuova direzione: il genere ha fatto un enorme salto, passando dall'essere un frenetico sparatutto a scorrimento al diventare un wargame tattico. Nell'innovare la serie, è probabile che Irem dovrà cercarsi anche un pubblico tutto nuovo.



Ancora una volta, il vostro nemico sarà l'ennesima forma di vita artificiale creata dall'uomo; i desideri più spietati dell'umanità risiedono nell'Impero Bydo, creature dotate di tecnologia avanzata e colorati raggi della morte

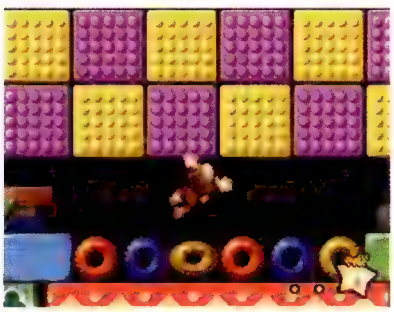
DK: Jungle Climber

Donkey Kong torna su DS in un'avventura tutta dedicata a lui

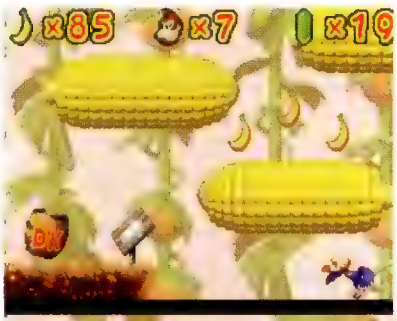
FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **NINTENDO**
SVILUPPO: **PAON CORPORATION**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **9 AGOSTO**

Eccezione dei titoli per NES e SNES riproposti sulla Virtual Console di Wii, Donkey Kong non vede un gioco tutto suo da un bel po' di tempo. Seguito a tutti gli effetti del titolo per *GBA DK: King of Swing*, *Jungle Climber* ripropone lo stesso gameplay basato sui tasti dorsali. Proprio come in *King of Swing*, premendo i tasti dorsali permetteremo a DK di arrampicarsi con la mano destra o sinistra. Una volta aggrappatosi, il simpatico scimmione prenderà a oscillare, permettendovi di usare l'altra mano per spostarvi lateralmente: sarà possibile anche muoversi in verticale, dato che il titolo è stato ridisegnato per enfatizzare le dimensioni sui due schermi della console. Premendo entrambi i tasti, permetterete a DK di aggrapparsi con entrambe le mani e caricare un potente salto, che partirà non appena li lascerete.

L'introduzione di un pulsante d'attacco separato suggerisce che Paon abbia rivisto lo schema di controllo di *King of Swing*. Il gameplay è incentrato sul collezionare oggetti, cercando di evitare i nemici, i quali si schiereranno stavolta dalla parte di alieni dalle sembianze di banana. Saranno presenti più di 25 livelli, oltre che un elevato numero di minigiochi e bonus. Immancabile la modalità multigiocatore, che permetterà a quattro giocatori contemporaneamente di competere nei minigiochi. È interessante vedere DK rivestire nuovamente i panni del protagonista, e speriamo che Paon abbia rimediato a quelle pecche che rendevano lo schema di controllo di *King of Swing* tanto goffo.



Come in *DK: King of Swing*, saranno presenti tantissimi nemici: tuttavia, la nuova abilità d'attacco dovrebbe rendere la loro presenza meno fastidiosa

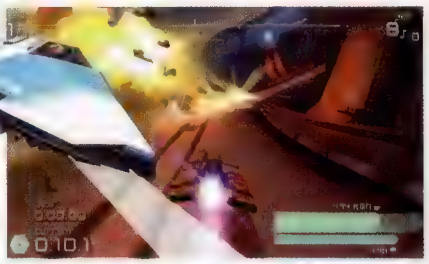


I movimenti di *DK: Jungle Climber* saranno basati sull'oscillazione in senso orario o antiorario e il tempismo con il quale lasciare il tasto per far saltare Kong in avanti

FORMATO: **PSP**
PUBLISHER: **SCEE**
SVILUPPO: **INTERNO (STUDIO LIVERPOOL)**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **SETTEMBRE**

Wipeout Pulse

Il venerabile gioco di corse futuristico rinnova la struttura dei suoi tornei

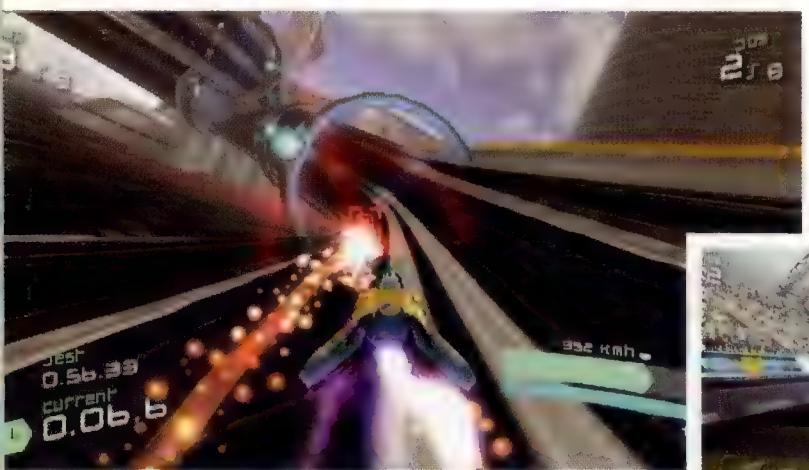


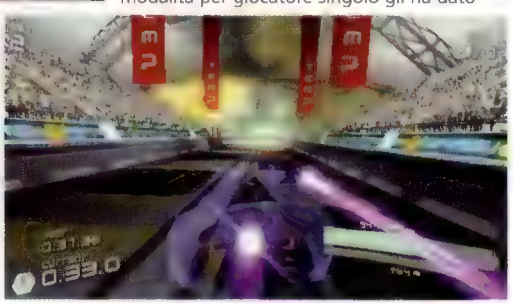
Le piste hanno anche una versione in bianco e nero, che dipende dal senso di marcia. Sono state progettate specificamente per essere reversibili, con tanto di percorsi alternativi, una decisione che è stata una grande sfida per i designer

Pazzi per le statistiche

I fan delle schermate di statistiche di *Pure* saranno viziati da quelle di *Pulse*, che offrono un'impressionante quantità di numeri. Schermate multiple di cifre su cifre descrivono le abitudini e le tendenze dei giocatori, ad esempio la quantità di armi assorbite, i danni subiti o il numero di giri perfetti. L'idea è di trasferire i dati sul sito in modo da creare classifiche che misurino, per esempio, la velocità media tra i giocatori che preferiscono un certo tipo di nave. "Con questo tipo di contenuto", afferma Buckley, "c'è davvero tanto che vogliamo fare, sul sito!"

"*Pure* era come minimo un po' ripetitivo", dice **Tony Buckley**, il produttore e adesso direttore del successore del gioco di cui parla, *Pulse*. "Era un titolo di lancio; se avessimo avuto più tempo..." prosegue, lasciando morire la frase. *Pure* era un supporto iniziale di grande importanza per la PSP, perché esibiva una grafica spettacolare e una gamma di tracciati, musica e bolidi scaricabili. Ma, nonostante non si potesse considerare incompleto, non era certo, strutturalmente, di nuova generazione. Infatti, in *Pure* l'austera successione delle gare attraverso ogni tracciato e classe di velocità era anacronistica, in puro stile *Wipeout*, forse, ma non molto orientata verso il futuro. La soluzione di SCEE è *Pulse*, un tentativo di aggiornare la struttura di *Wipeout* per adattarsi all'ancora attuale estetica futuristica e allo stile di guida fluido. Perciò, ci sono pochi cambiamenti negli elementi fondamentali della corsa. La manovrabilità è stata migliorata, e le sue nuove 12 piste e i 16 tracciati Zona presentano un'aggiunta, la Mag Strip, una sezione del percorso che automaticamente aggancia le navette, introducendoci a incredibili tratti a testa in giù e a violente sequenze di dossi. *Pulse* introduce anche quattro nuove armi, ma mantiene l'opzione di assorbimento dei colpi nell'energia dello scudo già vista in *Pure*. La classe di velocità più lenta, Vector, è stata rimossa, ma sono stati aggiunti tre livelli di difficoltà, che si applicano all'efficienza dell'intelligenza artificiale dei piloti, piuttosto che al modello di guida. C'è poi l'immancabile opzione targata PGR, la modalità per scattare foto, e sembra che sarà disponibile anche del materiale scaricabile. Presentandosi come una serie di migliorie e aggiunte minori a una formula che ha più di 10 anni, è facile prendere *Pulse* sottogamba, inizialmente. Ma la sua revisione totale della modalità per giocatore singolo gli ha dato nuove prospettive di vita. Adesso la chiave è la varietà: ogni livello della modalità single player è fatto di una griglia di eventi presi da sette tipi diversi di gioco, che includono corse con o senza armi, gare a eliminazione e prove a tempo. Le griglie mescoleranno anche varie classi di velocità e potranno essere completate a ogni livello di difficoltà. "L'idea è di presentare ai giocatori i diversi tracciati e tipi di gioco, dandogli più scelta possibile", spiega Buckley. Giocare in modalità single player sblocca le piste nel Race Box, una seconda modalità di gioco. Qui, i giocatori possono creare le proprie corse singole o interi tornei, che ricordano le griglie della campagna in single player, specificando dove e come giocare, gli obiettivi per le prove a tempo e così via. Il punto è che questi settaggi si possono poi spedire ad altre PSP sia localmente che attraverso il sito di *Pulse*, a cui si accede da dentro al gioco. In che modo funzionerà il tutto è ancora da definirsi, Buckley è preoccupato che dei setup troppo difficoltosi possano guastare l'esperienza, ma l'idea potrebbe aggiungere nuova profondità al gioco. Sempre nello spirito dell'"autoproduzione", all'interno del sito i giocatori potranno anche disegnare le livree delle navi. Forse *Pulse* è il gioco che *Pure* avrebbe dovuto essere, ma questo potrebbe anche essere un giudizio ingiusto. L'eccellente integrazione online rappresenta un altro interessante perfezionamento della serie, e inoltre, con la promessa di opzioni multiplayer, ghost scaricabili e leaderboard online, *Pulse* presenterà un pacchetto a quanto pare davvero completo.





Buckley è orgoglioso che la colonna sonora di *Pulse* includerà un pezzo dei Kraftwerk, i pionieri tedeschi della musica elettronica. Noti per la loro riservatezza, non avevano mai composto musica per videogiochi. "L'abbiamo proposto scherzando al dipartimento acquisizione diritti e incredibilmente hanno accettato"

Seaman 2

Torna il seguito di *Seaman*... ma stavolta non vedremo uomini pesce

FORMATO: **PS2**
PUBLISHER: **SEGA**
SVILUPPO: **VIVARIUM**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **ESTATE**

Il primo *Seaman* è stato uno dei giochi più rappresentativi del Dreamcast. Noto per la sua eccentricità, il titolo dava la possibilità di allevare strambe bestie chimeriche (con corpo animale e volto umano) attraverso diversi livelli di evoluzione. Inizialmente in forma parassitica, i vostri Seaman invadevano il corpo ospite, prima di emergere come creature per metà pesci e per metà umane. Una volta morti, la loro progenie prendeva vita in forma anfibia. *Seaman 2* si basa su uno stadio di evoluzione successivo: piccoli e preistorici umani alti non più di 20 centimetri. Questo seguito sposta l'ambientazione su di un'isola artificiale costruita in base alle dimensioni dei suoi ospiti. Come in precedenza, potrete istruire e confortare i vostri Seaman usando delle comunicazioni vocali, ma stavolta si potrà interagire con loro in modo più profondo grazie all'introduzione di una mano gigante.

Mentre nel capitolo precedente vi dovevate limitare a custodire semplicemente i Seaman, occupandovi delle scorte di cibo e della temperatura ambientale, in *Seaman 2* vestirete quasi i panni di un dio, sfoggiando i vostri poteri attraverso tuoni e terremoti. Ma, come già detto, potrete educare i vostri Seaman verbalmente; mostrerete loro l'ambiente circostante, accompagnandoli passo passo verso l'evoluzione e la modernità. Con *Seaman*, Vivarium ha dato vita ad un titolo tecnologicamente impressionante, capace di catturare l'immaginazione di un vasto pubblico, compresi molti non-giocatori. A prima vista sembra difficile che le piccole persone preistoriche possano competere con il particolare fascino degli uomini-pesce. Si spera a questo punto che la sottile follia del primo capitolo venga sostituita adeguatamente da una parodica rappresentazione della società dei Seaman.

Inizialmente, il vostro Seaman non sarà capace di parlare; comunicherà invece attraverso grugniti selvaggi e gesti, ai quali dovrete imparare a rispondere, se desiderate addomesticare la creatura

SWAT: Target Liberty

La nota serie di sparatutto tattici torna su PSP, abbandonando la visuale in prima persona in favore di quella isometrica

FORMATO: **PSP**
PUBLISHER: **SIERRA ENTERTAINMENT**
SVILUPPO: **3G STUDIOS**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **AUTUNNO**

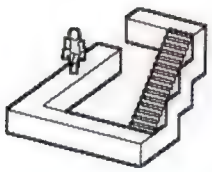
Quello dei giochi tattici a squadre con visuale dall'alto è un genere che ha iniziato a estinguersi con l'avanzamento tecnologico degli anni '90; un chiaro esempio di quel momento è la serie *SWAT*, che ha abbandonato la visuale isometrica con l'uscita del terzo capitolo. Ma ora il successo che i vecchi classici stanno vivendo sulle console portatili ha fatto sì che certi generi ormai morenti riacquisissero il valore perso con l'arrivo dei più frenetici sparatutto 3D. Ed ecco come certe saghe risorgono: l'ultimo *SWAT* per PSP offrirà alla serie la possibilità di riproporre la visuale esterna che era il fulcro di titoli come *SWAT 2*, *Jagged Alliance* e il mitico *X-Com* (ora resa in 3D e totalmente mobile). *SWAT: Target Liberty* è un capitolo del tutto originale, sviluppato appositamente per la console portatile di Sony. Nonostante richiami i vecchi capitoli tattici con visuale isometrica, il titolo concentra tutta l'enfasi su un gameplay frenetico e veloce. Come in passato, il gioco può vantare l'esperienza di veri poliziotti ed è accompagnato da una trama drammatica, scritta da Scott Rosenbaum, produttore esecutivo di The Shield. A capo di una squadra di tre uomini (ognuno dei quali dotato di proprie abilità e caratteristiche, che aumenteranno con l'avanzare nel gioco), dovrete far fronte a un gruppo di terroristi che minacciano di far esplodere un ordigno nucleare nella città di New York. La presenza di un'IA casuale rende gli ambienti urbani imprevedibili e ne aumenta la longevità; l'idea è stata estesa anche alla modalità multiplayer, nella quale i livelli vengono generati casualmente. A ogni modo, *Target Liberty* vuole conservare quello che è l'aspetto principale della serie, senza sfociare in inutili sparatorie: molte situazioni potranno essere infatti risolte senza ricorrere alla violenza e, effettivamente, sarete spinti a procedere in questo modo. *Killzone: Liberation* ha dimostrato che la PSP ben si adatta a questa particolare visuale, e *Target Liberty* potrebbe rappresentare un'ottima alternativa, oltre che perfezionare il genere su una piattaforma in cui scarseggiano, al momento, titoli simili.

Dovrete scegliere due tra i quattro compagni da portare con voi, ognuno con una specializzazione diversa. La visuale dall'alto riesce a portare su PSP un esperienza rara nei titoli in prima persona

FORMATO: **PSP**
PUBLISHER: **SCE**
SVILUPPO: **JAPANSTUDIO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **2008**

Echochrome

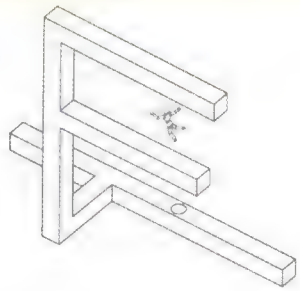
Illusioni ottiche e mannequin vaganti: una nuova mania su PSP



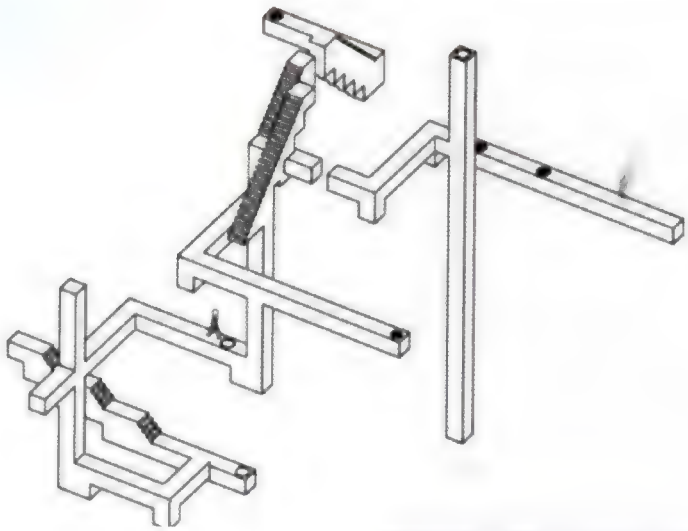
Questione di punti di vista

***Echochrome* ricorda alcuni giochi in Flash che, nonostante uno stile semplice (vedi *Line Rider*), stregano il giocatore regalando ore e ore di divertimento. In effetti, sembrerebbe strano non vedere una variante di *Echochrome* su PC. Dopo una rapida ricerca su Google si scopre che è possibile scaricare quello che potrebbe considerarsi il padre del titolo per PSP, pubblicato nel 2006 con il nome di *OLECoordinateSystem*. Jun Fujiki, il creatore, ci mette di fronte a un editor con il quale creare e provare nuovi scenari, senza però la possibilità di salvarli per poterli rigiocare. Non avrà lo stesso appeal di *Echochrome*, ma tant'è.**

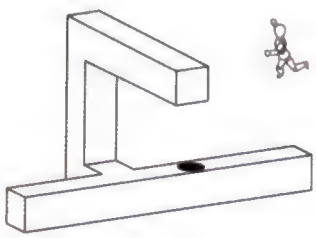
È curioso vedere come certi titoli riescano ad attrarre immediatamente il giocatore con la loro assurda complessità e, non ultimo, per un certo qual minimalismo visivo che può risultare più intrigante di un fotorealismo esasperato. Qualcuno rimarrà certamente disorientato, o addirittura spaventato, di fronte a un gioco come l'imminente *Portal* di Valve: eppure, la realtà è che tutti, in fondo, siamo incredibilmente affascinati dalla sua eccentricità e non vediamo l'ora di giocarlo mentre i nostri neuroni andranno a suicidarsi nella maniera più dolorosa. Ma se creare portali non vi sembra sufficientemente nevrotico, sarete certamente intrigati da questa nuova creatura presentata da Sony durante la sua conferenza all'E3. Si tratta di *Echochrome*, un interessante puzzle game sviluppato dal team interno JapanStudio, che, come richiedono i crismi del puzzle game, ci vedrà alle prese con una lunga serie di livelli da superare usando una buona dose di ingegno e tempismo. Per passare al livello successivo dovremo accompagnare un piccolo omino al traguardo, superando gli ostacoli che gli si parano davanti. Se inizialmente questa meccanica può ricordare il buon vecchio *Lemmings*, in realtà il tutto è reso più complicato dalla struttura dei vari livelli. *Echochrome* catapulta il giocatore dritto in aree uscite dalla mente inquieta di M.C. Escher, con improbabili scale che collegano piani disposti in maniera del tutto illogica. Una volta avviata, la piccola figura continuerà a camminare senza più fermarsi, ma durante il suo tragitto incontrerà dei punti morti che la costringeranno a tornare indietro. Apparentemente sembrerà che non vi sia alcun modo per superare tali ostacoli, anche perché non potremo minimamente interagire con il personaggio vagante. L'unica cosa che saremo in grado di fare, e sulla quale si basa tutto il gameplay, sarà ruotare la telecamera a nostro piacimento. In questo modo potremo, ad esempio, cambiare punto di vista e coprire un buco nel percorso con un altro pezzo dello scenario: con una piccola illusione ottica, l'ostacolo sarà così invisibile e il manichino continuerà a camminare come se non esistesse. Oltre che coprire gli ostacoli, si possono unire diversi punti del livello in modo da creare nuovi percorsi impossibili. Non mancheranno rampe e buchi che faranno saltare o precipitare il protagonista (se così si può chiamare), costringendolo a ricominciare il livello da capo. Inutile dire che girare la visuale a caso sarà del tutto inutile e dovremo meditare bene su ogni spostamento: infatti, negli scenari più avanzati, una mossa di troppo potrebbe solo complicare la vita. *Echochrome* vedrà luce non solo su PSP ma, grazie al servizio PlayStation Network, sarà possibile scaricarlo anche su PS3. Attualmente il titolo non ha ancora una data precisa ma speriamo di trovare, al momento dell'uscita, un editor dei livelli con il quale condividere le proprie creazioni online. Nonostante la spiazzante ma affascinante semplicità stilistica, *Echochrome* potrebbe essere uno dei più interessanti titoli per PSP dei prossimi mesi, e rischia di diventare una vera mania.

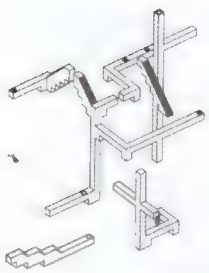


Alcuni cerchi bianchi sul percorso catapulteranno l'omino su un piano superiore. Si rivelerà una mossa giusta?

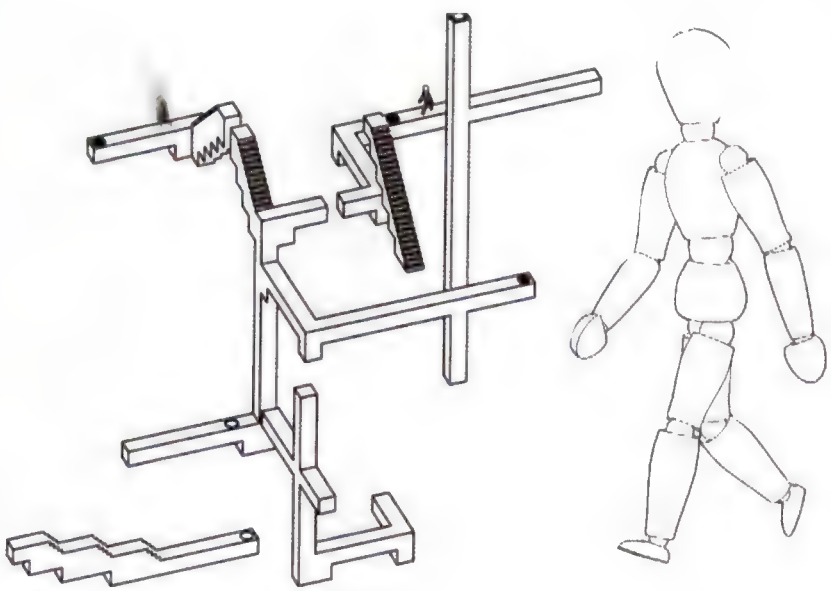


Man mano che si andrà avanti nel gioco, i livelli diventeranno sempre più complessi e imprevedibili, mettendo a dura prova il vostro ingegno e la vostra pazienza





Basta ruotare la telecamera e il livello cambierà totalmente forma, dando vita a nuovi percorsi. Andare a tentativi potrebbe essere utile... finché non ci si complica la vita

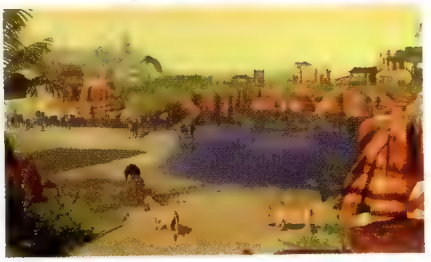


FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **UBISOFT**
SVILUPPO: **BLUE BYTE**
ORIGINE: **GERMANIA**
USCITA: **SETTEMBRE**

Settlers: Rise of an Empire

Blue Byte crea un mondo vivibile per il sesto capitolo di *The Settlers*

La saga di *The Settlers* ha sempre subito un graduale perfezionamento, passando in ogni episodio dalla gestione delle città alle guerre strategiche. Il prossimo capitolo darà molta enfasi alla prima tipologia di gioco, espandendo massicciamente la realizzazione visiva della vostra città. Le colonie abbandonate dei precedenti capitoli mancavano del tipo di fedeltà visiva e strutturale presente ora; adesso la disposizione delle strade, dei mercati e delle mura segue infatti una configurazione urbana più credibile. Mentre negli altri gestionali di questo tipo viene data di solito poca importanza agli abitanti e al loro comportamento, qui Blue Byte cerca di dare una totale visibilità a tutti i cittadini del vostro centro urbano e all'economia di cui fanno parte. Ognuno di loro consuma cibo, vestiti e intrattenimento in modo visibile, non con una semplice variazione di statistiche, ma agendo davanti ai vostri occhi. Ogni albero abbattuto risulterà in un'azione di disboscamento, ogni animale ucciso diventerà prima carne, poi cibo e poi potrà finalmente essere consumato. Tra gli altri dettagli che ravvivano il mondo va citato l'alternarsi del giorno e della notte. Le quattro zone climatiche che affronterete presenteranno cambiamenti stagionali che influenzeranno i raccolti e gli animali (i fiumi si congeleranno nei mesi invernali, ad esempio). È presente anche un ecosistema secondario; tanto per fare un esempio, se ucciderete molte zebre vedrete i leoni andare a predare il vostro bestiame... o i vostri personaggi umani! Come in *Settlers V: Heritage of Kings*, il gioco sarà guidato dai cavalieri, personaggi speciali il cui sviluppo e le cui particolari abilità sono legate alla trama; ma la storia è quasi irrilevante, quando ogni livello è caratterizzato dallo stesso processo sempre uguale: gestisci la città, contrasta gli attacchi, sconfiggi i nemici. È piacevole anche il ritorno del multiplayer, ma bisogna anche chiedersi quante possibilità abbia questa serie di tener testa a titoli come *Anno: 1701*, che offrono esperienze simili ma con scambi ed esplorazione più solidi. L'aspetto forte del gioco è la realizzazione di un mondo vivibile attraverso la domesticazione del territorio, ma questo dettaglio dovrà avere un profondo impatto sul gameplay, se vuole elevare il titolo al di sopra della concorrenza.

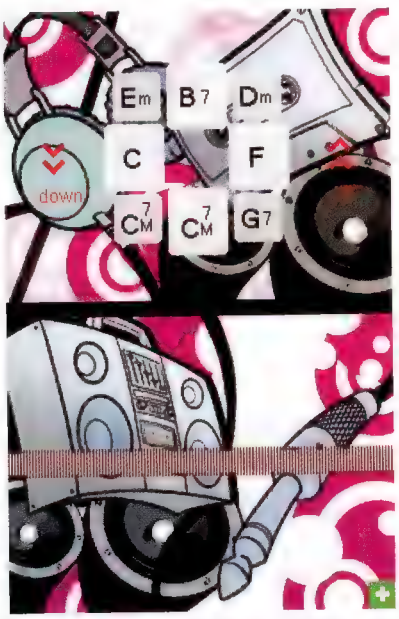


Potrete scegliere tra i vari cavalieri, in base ai benefici che offrono. Alcuni, come il maestoso tizio qui sopra, sono utili nell'intrattenimento, ovviando alla necessità di costruire specifiche strutture; altri sono più capaci nel baratto e ottengono prezzi più bassi negli scambi commerciali

Jam Sessions

Plato porta in Occidente il simulatore che trasforma il DS in una perfetta chitarra

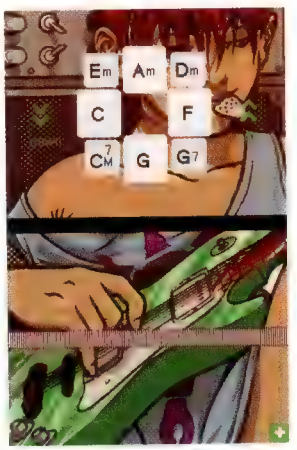
FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **UBISOFT**
SVILUPPO: **PLATO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **SETTEMBRE**



L'unica difficoltà si ha, come sempre, con le direzioni diagonali del D-pad. Spostare il peso del pollice da una parte all'altra è un buon espediente finché si è in uptempo, quando non è abbastanza preciso da evitare note vaganti

Scarso è stato l'interesse verso i titoli "per famiglie" presentati allo scorso Ubiday, eppure tra questi Ubisoft celava uno dei progetti più eccitanti dell'intero evento. *Jam Sessions*, sviluppato da Plato, usa il DS per suonare, comporre e registrare canzoni, usando lo stilo per pizzicare una corda, che viene scelta tra una selezione fatta con l'uso del D-pad. La direzione e la velocità con la quale muoverete lo stilo sullo schermo influirà sul volume e sul timbro della corda in maniera intuitiva e realistica. La qualità dell'audio è incredibilmente elevata per essere emessa da una console portatile, apparentemente modellata sul suono delle chitarre Santa Cruz; quando modulerete una nota, il suo suono sarà infatti indistinguibile da quello di una chitarra reale. Con una vasta gamma di effetti di distorsione e di riverbero, il suono potrà poi essere modificato all'infinito.

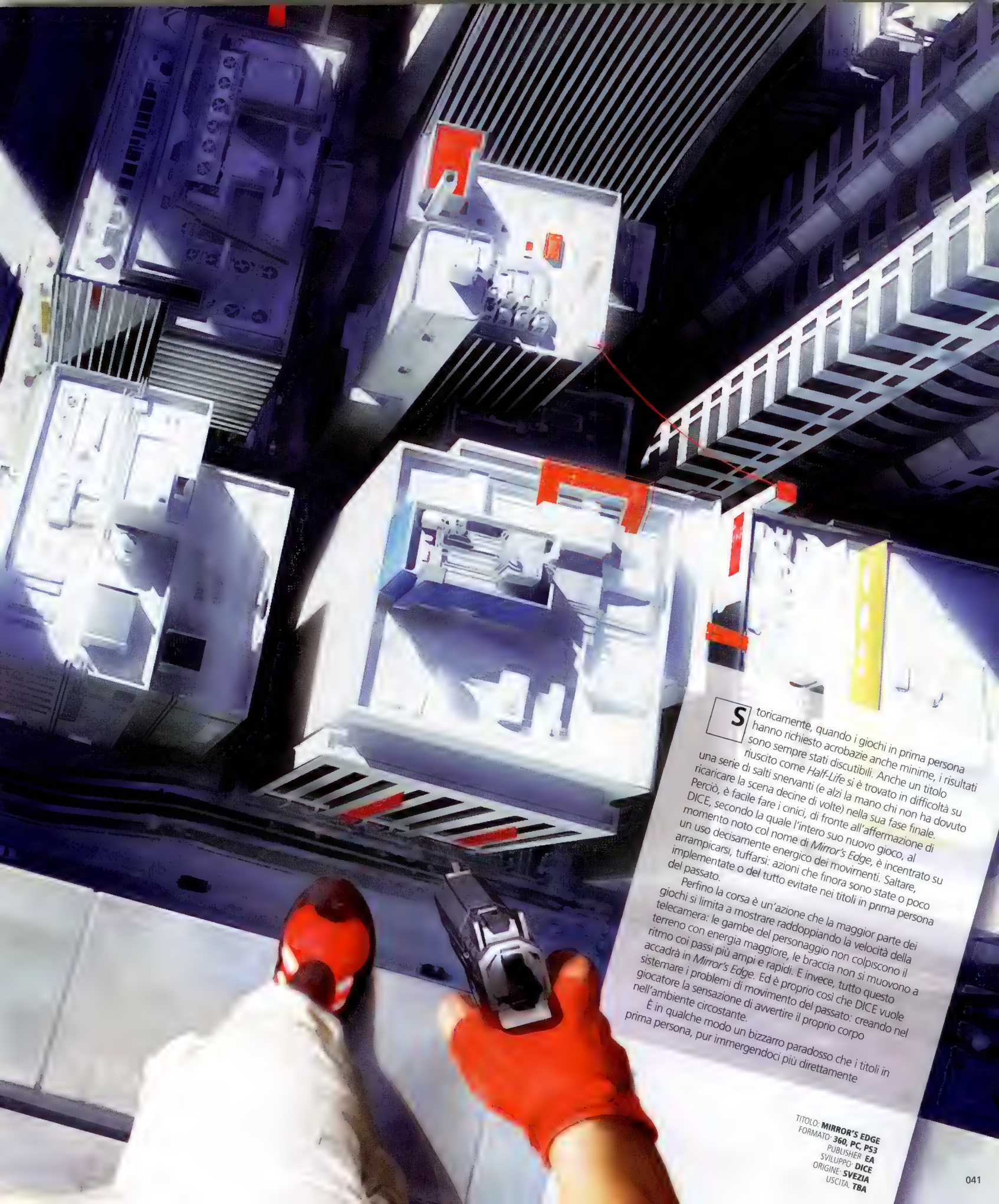
Proprio come ci si aspetterebbe da un titolo per casual gamer, il gioco è accessibile anche ai novizi della musica e presenta una tracklist (variabile a seconda dei mercati) di circa 20 canzoni di difficoltà crescente che istruiranno il giocatore nell'uso del DS come strumento musicale. Ma una volta che avrete allenato orecchio e dita, l'importanza della tracklist diminuisce, incitando il giocatore a creare da sé le canzoni, trasformando il DS in una sorta di pentagramma e permettendo al giocatore di registrare il proprio playback, anche con una parte vocale. Anche se l'utilizzo del DS come un simulatore di chitarra non è nuovo (è la meccanica sulla quale si basava il predecessore nipponico di *Jam Session*) il nuovo titolo di Plato offre un'interfaccia rivisitata e funzionalità migliorate per enfatizzarne l'uso come uno strumento di registrazione. È di sicuro un progetto ambizioso, che dimostra come Ubisoft stia cercando di ampliare notevolmente il suo pubblico tra i non giocatori; mentre molti si limitano a esperienze accessibili ma effimere, qui si cerca di conquistare un nuovo target, facendo dell'accessibilità un punto d'ingresso per un'esperienza creativa che potrà essere ricca e profonda quanto lo vorrà il giocatore.



Le note disponibili possono essere raddoppiate combinando il tasto dorsale sinistro con il D-pad, e permettendovi così di accedere a un massimo di 16 note in qualsiasi momento. È sicuramente più del necessario per la maggior parte delle tracce presenti

Un salto nel buio

La nuova avventura di DICE ispirata al parkour si lancia nel tentativo di riabilitare uno degli aspetti più denigrati dai giochi in prima persona: la persona stessa



Storicamente, quando i giochi in prima persona hanno richiesto acrobazie anche minime, i risultati sono sempre stati discutibili. Anche un titolo riuscito come *Half-Life* si è trovato in difficoltà su una serie di salti snervanti (e alzi la mano chi non ha dovuto ricaricare la scena decine di volte) nella sua fase finale. Perciò, è facile fare i cinici, di fronte all'affermazione di DICE, secondo la quale l'intero suo nuovo gioco, al momento noto col nome di *Mirror's Edge*, è incentrato su un uso decisamente energico dei movimenti. Saltare, arrampicarsi, tuffarsi: azioni che finora sono state o poco implementate o del tutto evitate nei titoli in prima persona del passato.

Perfino la corsa è un'azione che la maggior parte dei giochi si limita a mostrare raddoppiando la velocità della telecamera: le gambe del personaggio non colpiscono il terreno con energia maggiore, le braccia non si muovono a ritmo coi passi più ampi e rapidi. E invece, tutto questo accadrà in *Mirror's Edge*. Ed è proprio così che DICE vuole sistemare i problemi di movimento del passato: creando nel giocatore la sensazione di avvertire il proprio corpo nell'ambiente circostante.

È in qualche modo un bizzarro paradosso che i titoli in prima persona, pur immergendoci più direttamente

TITOLO: **MIRROR'S EDGE**
FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **EA**
SVILUPPO: **DICE**
ORIGINE: **SVEZIA**
USCITA: **TBA**

Lo sviluppo del gioco è capitanato da (da sinistra a destra): Tobias Dahl, animatore capo; Tom Farrer, producer; e Owen O'Brien, senior producer. I tre sono sempre pronti a cantare le lodi della fantasia e delle grandi attitudini del loro team. O'Brien afferma che le due frasi più pronunciate nel loro ufficio sono: "Non sarebbe bello se..." e "Come possiamo farlo?"

nell'ambiente di gioco, di solito offrano meno possibilità di interagire con l'ambiente stesso, rispetto a quelli in terza persona. Il motivo, del resto, non è così difficile da intuire: in prima persona, il giocatore ha una visuale meno completa del suo corpo virtuale e di cosa sta facendo di volta in volta. Non sorprende dunque che la maggior parte di questo tipo di giochi, non permettendo di osservare il proprio corpo nell'ambiente, si limita a mostrare un braccio che regge una pistola. È dunque inevitabile che in titoli del genere sparare sia l'azione principale. L'interazione è basata sulla linea di tiro, cosa che si apprezza particolarmente in prima persona, e non richiede particolari movimenti all'interno dell'ambiente.

Detto ciò, la decisione di DICE di chiamare la protagonista del nuovo gioco Faith (cioè, "Fede") sembra alquanto appropriato per un personaggio che incarna la visione del team di sviluppo sia letteralmente che in senso figurato. Una visione che cerca di andare oltre tutte le convenzioni in un modo che richiede senz'altro parecchia fiducia in se stessi.

"All'inizio, tutti hanno pensato: 'Certo, è spettacolare, ma non funzionerà'", dice il senior producer **Owen O'Brien**. "Molta altra gente ci ha provato e ha fallito, ed è per questo che pensiamo di avere tra le mani qualcosa di realmente innovativo, perché abbiamo superato tutti i problemi e abbiamo ottenuto un sistema che adesso funziona davvero. Pensiamo di aver ottenuto una libertà di movimento che no si è mai vista prima in questo genere di giochi. È un po' quello che ha fatto *Prince of Persia*, ma in prima persona".

"C'è sempre stata un'attenzione massima sulle armi, nei giochi in prima persona", afferma il producer **Tom Farrer**, con entusiasmo. "Nessuno pensa troppo ai movimenti, a come ci si muove nell'ambiente. Volevamo ottenere un senso di reale fisicità. Giochi come *Unreal Tournament* hanno dei movimenti come doppi salti e acrobazie, ma sono molto astratti. Vogliamo mettere il giocatore all'interno del mondo di gioco e fargli sentire un reale contatto con l'ambiente".

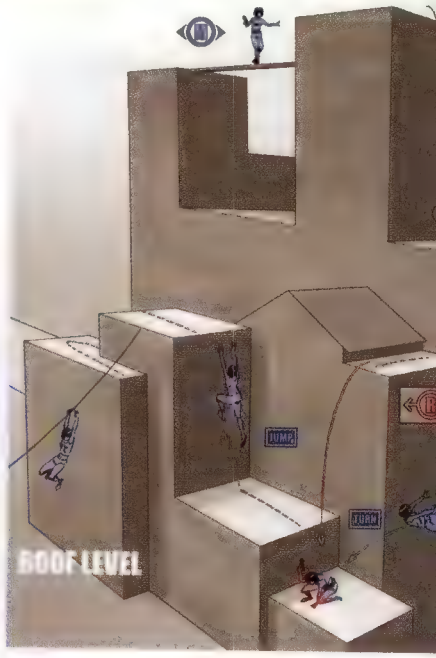
O'Brien descrive la filosofia di gioco come un'esperienza "attraverso il personaggio", piuttosto che "attraverso la pistola". "Questo significa che si sente la presenza di un corpo, e che i movimenti di telecamera sono organici a questa visione. Il giocatore dovrebbe sentire il suo corpo all'interno del gioco, dovrebbe sentire il movimento come fluido e realistico. Non volevamo lavorare su un arsenale di armi più ampio e migliore e più spettacolare, ma concentrarci sul personaggio".

Il compito di far sentire di più i movimenti e il personaggio ai giocatori è soprattutto sulle spalle di **Tobias Dahl**, il capo animatore del progetto. Si tratta di un cambio di prospettive che richiede un ripensamento totale dell'uso dei poligoni disponibili. "Quello che di solito si vede quando si guardano le mani di un personaggio in uno sparatutto in prima persona è una grossa perdita di volume quando si osservano i polsi, o le nocche (che spariscono) e così via", spiega. "Direi che la maggior parte degli sparatutto in prima persona ignorano semplicemente le mani e si concentrano molto di più sulle armi. Abbiamo progetti, in DICE, in cui i designer delle armi lavorano alle ombre e ai particolari delle armi, ma poi ci ritroviamo con mani cubiche e prive di poligoni che reggono quelle armi. Perciò, prima ci siamo preoccupati delle mani. Non abbiamo alcuna perdita di volume, si vedono le vene e le nocche si muovono realisticamente a seconda di come viene piegata la mano. In un normale gioco in prima persona, si hanno circa 30 animazioni per le mani. Al momento, penso che noi ne abbiamo 300".

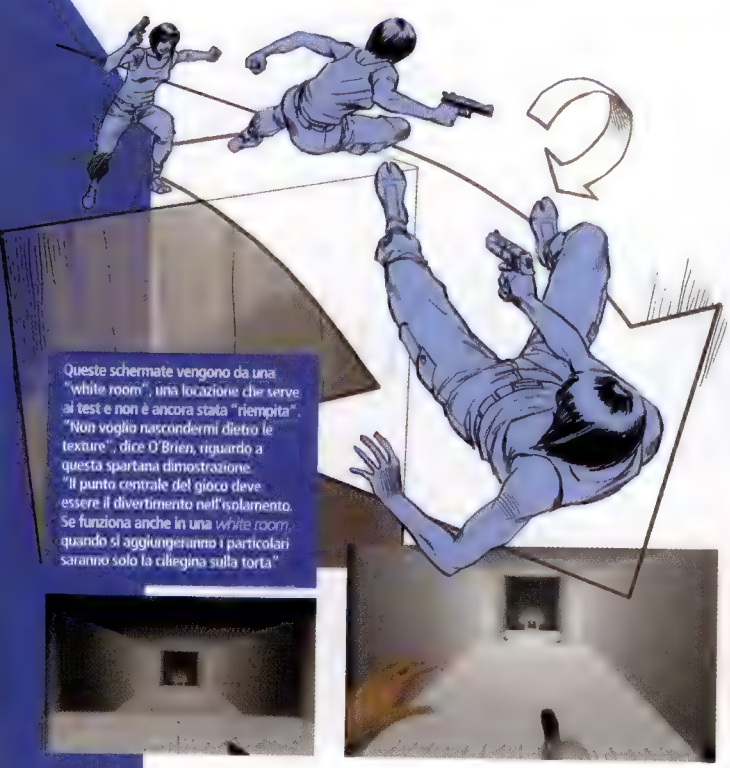
Mirror's Edge ha ovviamente delle armi, ma servono più come strumenti che come parte fondamentale del gioco. "Si tratta principalmente di un action adventure", spiega O'Brien. "Non lo consideriamo uno sparatutto, visto che ci siamo concentrati sulla persona, non sulle armi. Come dice il marketing, vogliamo 'rimettere la persona nella prima persona'. Quindi, è importante la persona e il movimento."

ACROBAZIE DI GRUPPO

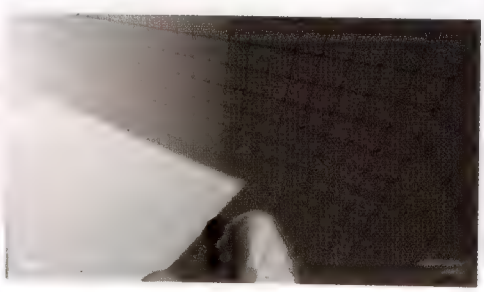
Anche se *Mirror's Edge* è completamente diverso da *Battlefield*, non sarebbe stato un gioco DICE senza una notevole componente multiplayer. Sebbene gli sviluppatori non abbiano ancora rivelato in che modo sarà implementato nel gioco e come funzionerà, sappiamo comunque che il tema centrale dell'inseguimento coinvolgerà anche questa modalità, che sarà basata sulla presenza di squadre contrapposte. Inoltre, anche il singleplayer otterrà ulteriore longevità con l'inclusione di sfide a tempo. Spesso considerate una deviazione rispetto al gameplay inizialmente stabilito, stavolta esse saranno parte integrante di un gioco che fa del moto perpetuo il suo maggiore punto di forza.

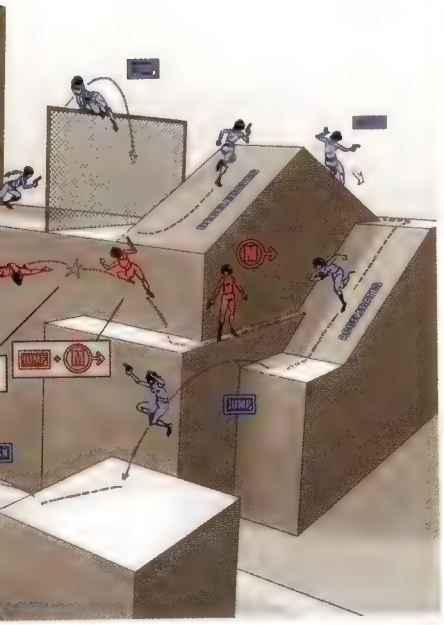


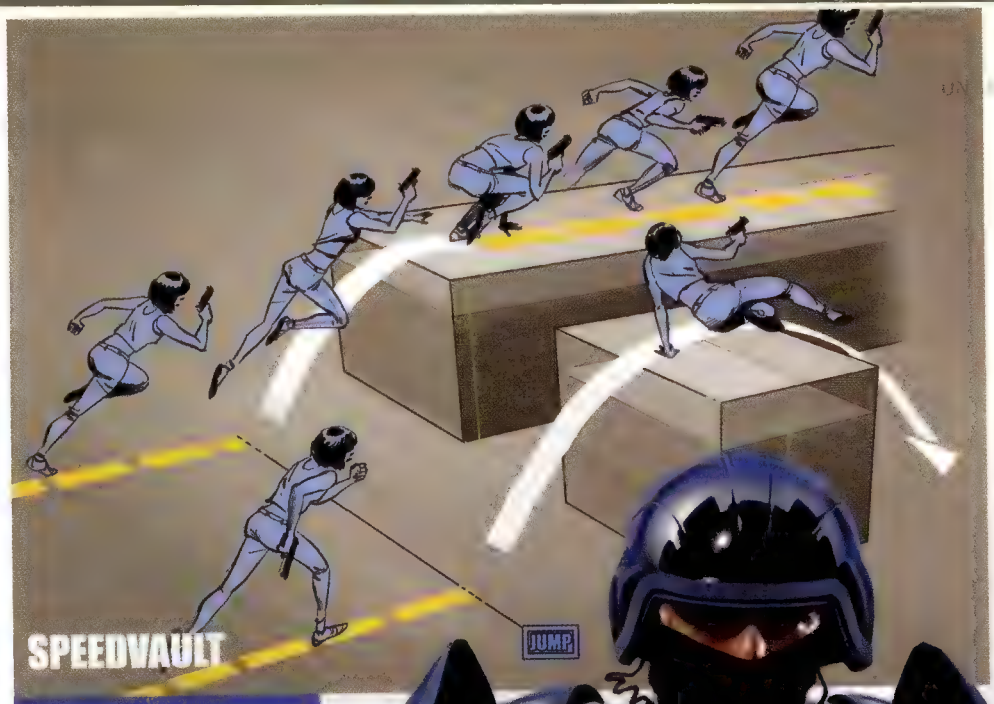
"Siamo certi del fatto che la libertà di movimento di questo gioco non s'è mai vista prima in questo genere"



Queste schermate vengono da una "white room", una locazione che serve ai test e non è ancora stata "riempita". "Non voglio nascondermi dietro le texture", dice O'Brien, riguardo a questa spartana dimostrazione. "Il punto centrale del gioco deve essere il divertimento nell'isolamento. Se funziona anche in una *white room*, quando si aggiungeranno i particolari saranno solo la ciliegina sulla torta"





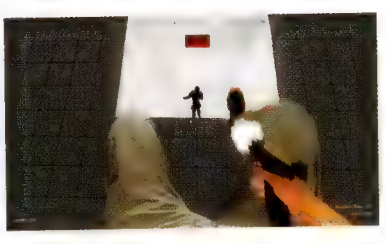


DICE sa che le sue promesse di un'incarnazione digitale convincente possono ingenerare scetticismo, ma con il pad del 360 in mano, i dubbi riguardo a ciò che hanno ottenuto vanno rapidamente in fumo. Anche una semplice camminata dona sensazioni che solitamente i giochi in prima persona non offrono. Troppo spesso, guardando in basso il giocatore vede i propri piedi pattinare sul terreno, a patto di averli, ovviamente. Qui, invece, i passi sembrano piuttosto pesanti, come se fossero loro a garantire il movimento. E quando si aumenta la velocità dell'andatura, il senso dell'accelerazione è garantito dal movimento della telecamera, mentre le braccia si muovono di conseguenza e il movimento dei passi contro l'asfalto si fa più ritmato e potente.

"La prima cosa che volevamo ottenere era il senso di una vera corsa, così che nel gioco si avvertisse una sensazione di movimento e di velocità," dice O'Brien.

E in effetti funziona, e senza alcun effetto aggiuntivo sullo schermo, tipo motion blur o simili, ad aumentare il senso di movimento. Ma non sono solo il contatto con l'ambiente e le

Se non altro, almeno *Mirror's Edge* abolirà una delle più durevoli assurdità degli sparatutto in prima persona. "Nella maggior parte di questi giochi, un muro vi fermerà e dovrete aggirarlo", dice O'Brien. "Mi sono sempre chiesto come diavolo fanno tutti questi personaggi a salvare il mondo se poi non sono capaci neppure di saltare oltre un ostacolo di un metro!"



conseguenze audiovisive a rendere il giocatore così legato al suo avatar: fondamentalmente, DICE ha lavorato molto su accelerazione e decelerazione. Quest'ultima è particolarmente visibile quando si tocca il pulsante per accucciarsi mentre ci si muove velocemente. L'alter ego virtuale effettua una sorta di scivolata, con i piedi in avanti (utile per evitare di scendere lentamente lungo rampe di garage, per esempio), e fermandosi bruscamente, fa cambiare il punto di vista, imitando in modo molto realistico il movimento della testa. Fa pensare in tutti i modi a un'interazione con l'ambiente che tutti gli altri giochi in prima persona non consideravano. Ci voleva uno sforzo come quello di DICE, forse, per capire che c'era un difetto di questa portata nel genere, e che doveva essere in qualche modo affrontato.

Questo senso di "incarnazione" poteva diventare facilmente frustrante: siamo abituati a scatti istantanei, nei giochi, piuttosto che a un movimento realistico della corsa, in cui si fatica per ottenere il massimo della velocità. Ma l'enfasi di *Mirror's Edge* sul fisico serve soprattutto a rendere possibili movimenti atletici, non a tarparli. Così, il giocatore avrà una grazia e un'energia che sarebbero sembrate strane se il personaggio fosse stato astratto rispetto all'ambiente.

"Molte mosse del gioco vengono dal parkour", spiega O'Brien. "Abbiamo deciso, all'inizio dello sviluppo, che volevamo realizzare un gioco con ambientazione urbana, lontano dai grandi spazi aperti e dalle tematiche militari di *Battlefield*. Abbiamo iniziato con il prototipo di *Battlefield 2* e abbiamo scoperto che, nel muoversi nella città, dovevamo puntare tutto sul movimento a piedi, perché i veicoli vengono costantemente abbandonati. Quando si aggiravano negli stretti vicoli cittadini, i giocatori li guidavano per dieci metri e poi ne uscivano, per esplorare le stradine a piedi, o salire rampe di scale, o scendere nelle stazioni della metro. Ci ritroviamo in un mondo molto verticalizzato, e abbiamo capito che la gente lo vuole esplorare velocemente a piedi".

Il risultato è un movimento fluido e acrobatico, una continua serie di eleganti corse sui muri, salti, capriole e simili che rendono l'ambiente cittadino, con i suoi marciapiedi e i suoi tetti, un elaborato percorso a ostacoli.

"Questa potrebbe sembrare la solita esagerazione da sviluppatore", dice O'Brien, in tono di scuse, "ma quando si gioca per un po' a *Mirror's Edge*, la prospettiva nel considerare i livelli cambia radicalmente rispetto agli altri titoli in prima persona. Il giocatore non vede più degli ostacoli, davanti a sé, ma delle opportunità: 'potrei saltare su quel muro e salire lassù e poi fare questo e quello'. Anche su un piccolo tetto, le prospettive cambiano del tutto".

"Fare le mosse spettacolari è relativamente semplice", spiega Farrer. "Ma si vorrà che continuino fluidamente, ed è qui che si introduce l'elemento dell'abilità. Si vorrà atterrare bene dopo un salto, per mantenere la velocità acquisita e continuare a muoversi, mentre se si cade male, si potrebbe inciampare, rallentare e perfino ruzzolare malamente al suolo".

Allo stesso modo, quando ci si avvicina a un muro, cosa che in altri giochi in prima persona è semplicemente un ostacolo insuperabile, la velocità con cui lo si colpisce permetterà di sorpassarlo con un salto oppure, se non ci si riesce, il personaggio vi resterà appeso. Mantenere la velocità attraverso una combinazione fluida di mosse sarà il punto centrale del gameplay. La vostra velocità media determinerà anche il vostro Reaction Time, una specie di "ralenti" che permette di realizzare le mosse più complesse. Sebbene sia meno realistico di altre caratteristiche del gioco, riguardo al movimento, di certo sarà utilissimo nei momenti più frenetici; ad esempio, quando vi lancerete da un palazzo e vi girerete in aria per sparare in volo ai vostri inseguitori, il Reaction Time vi darà del tempo prezioso per mirare meglio ai nemici, prima di colpire il suolo.

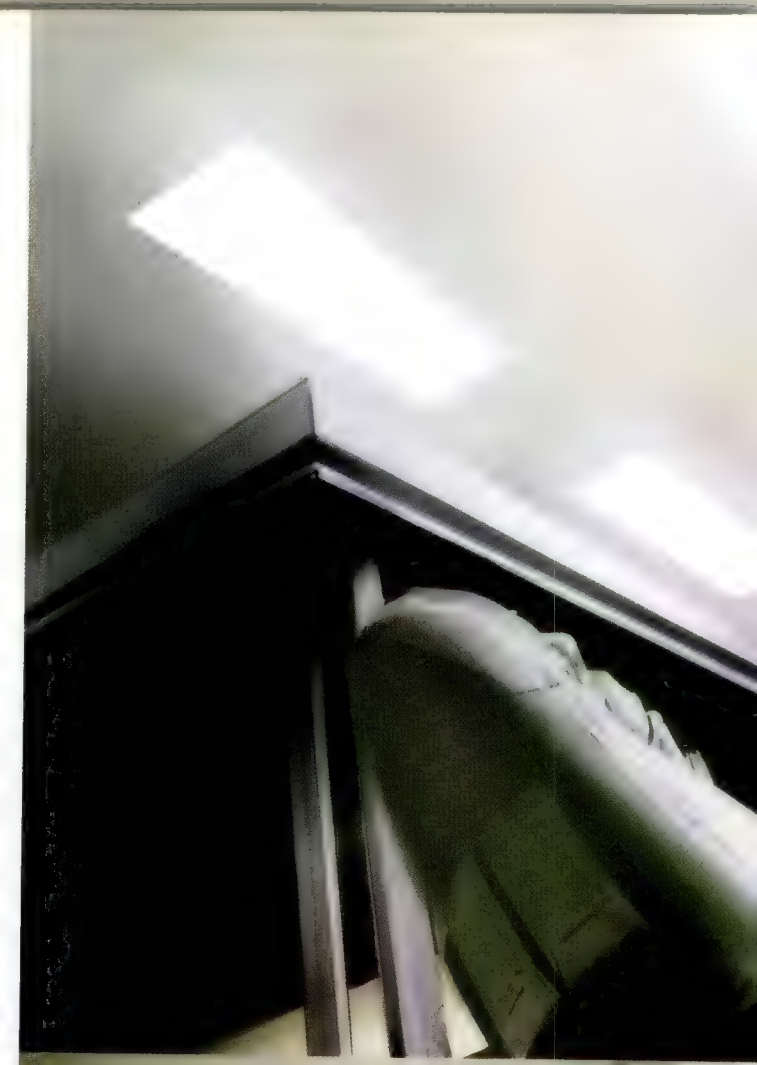
"Questo gioco fa cambiare prospettiva rispetto agli altri titoli in prima persona. Si smette di vedere degli ostacoli, e si iniziano a vedere delle opportunità"

"A parte le ovvie difficoltà tecniche per rendere tutto questo possibile", dice Farrer, "abbiamo passato parecchio tempo a pensare cosa avrebbero fatto i giocatori con il pad. Volevamo che il movimento non fosse controllato dai pulsanti frontali, perché questo significa che il giocatore avrebbe dovuto togliere il pollice dalla leva analogica, perdendo il controllo sulla mira".

Anche se sono ancora in sviluppo, i controlli sono stati resi più semplici in altri modi. Non c'è un pulsante per aggrapparsi, ad esempio: il gioco usa un particolare sistema per riconoscere i bordi e permette al personaggio di afferrarsi automaticamente ad essi. Solo due pulsanti garantiscono le azioni, che sono sempre context-sensitive (adeguate cioè al contesto in cui ci si trova). Il pulsante del salto diventa un pulsante di movimento a tutto tondo, che esegue manovre acrobatiche e vi fa rimbalzare contro i muri più vicini. Poi c'è un pulsante di "aggressione", che serve a sparare, ma anche a buttare giù le porte se state correndo a una velocità adeguata, o di farle aprire con un calcio se siete fermi davanti ad esse.

Il combattimento si basa sempre sul concetto fondamentale del movimento, come spiega Farrer: "I nemici sono forti e pesantemente armati. Sono pericolosi e la vostra pistola non infliggerà loro grossi danni. Quello che volevamo garantire era ovviamente focalizzare l'attenzione sul movimento anche in questo caso, prima di tutto evitando gli avversari. Più affronterete il mondo di gioco in modo acrobatico, più difficile sarà colpirvi".

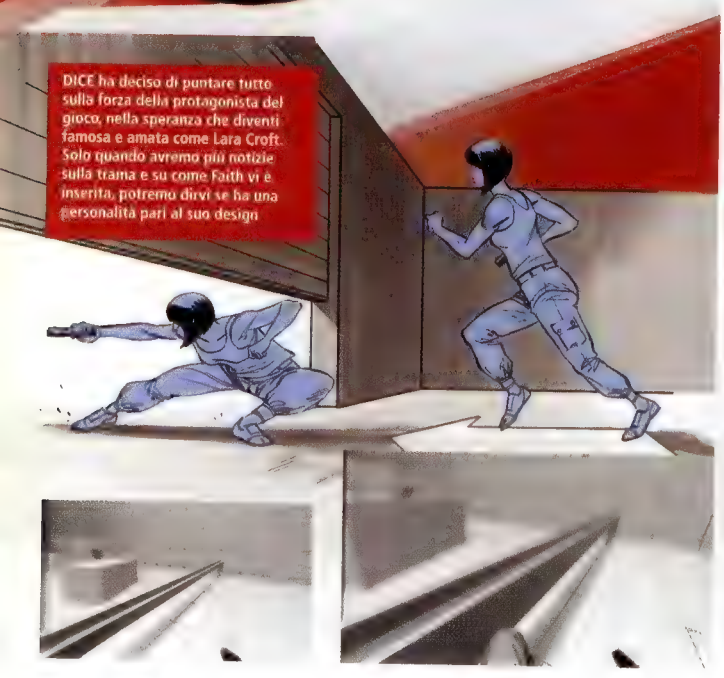
"In alternativa, potete avvicinarvi a loro e rivoltargli contro le loro stesse armi; potete rubare le loro armi più potenti della vostra, e usarle per levare di torno i nemici più potenti. Consideriamo queste armi più forti dei temporanei potenziamenti del personaggio, perché una



Lo sporco e il crimine non sono stati affatto eliminati dal mondo. L'ordine e la pulizia che vigono negli ambienti si riflettono nel vostro antagonista, un poliziotto di nome "Miller" (nella pagina a fianco). "Miller incarna in sé la città", spiega O'Brien. "La pulizia quasi chirurgica, con un sottofondo inquietante"

各風自

DICE ha deciso di puntare tutto sulla forza della protagonista del gioco, nella speranza che diventi famosa e amata come Lara Croft. Solo quando avremo più notizie sulla trama e su come Faith vi è inserita, potremo dirvi se ha una personalità pari al suo design



RUBA QUELL'ARMA!

Con la sua enfasi sul tempismo, per creare lunghe sequenze di movimento ininterrotto, *Mirror's Edge* sembra rifarsi a giochi come *NIGHTS* e a molti altri titoli. Ma DICE non ha timore di ammettere di aver preso spunti anche da altri generi: l'attacco corpo a corpo grazie al quale potrete afferrare l'arma del nemico e strappargliela dalle mani usa un elemento minore di ritmo e azione del gameplay. "Bisogna tenere premuto il pulsante dell'aggressione, e questo vi permetterà di effettuare la mossa", dice Farrer. "Poi c'è un attimo di pausa e un suono che vi dice quando è il momento migliore per lasciare il pulsante e iniziare la mossa. Se lo centrate in pieno, riuscirete a rubare l'arma molto velocemente. Il che vi darà un vantaggio, perché spesso, se dovrete lottare per il suo possesso, potrebbe sparare accidentalmente e poi vi ritrovereste con meno proiettili da usare".

volta prese, limiteranno la sua mobilità, pur accrescendo la sua potenza di fuoco. È uno scambio interessante. Non si può portare in giro un enorme fucile d'assalto e al tempo stesso effettuare mosse acrobatiche".

Il gioco non si basa dunque sull'abbattimento di decine di nemici, e poiché comunque gli avversari ci sono e sono pericolosi, dovrete evitarli, più che affrontarli. "Una delle convenzioni dei giochi in prima persona che volevamo sfatare era la regola di non lasciarsi mai i nemici alle spalle", spiega Farrer. "Negli altri giochi di questo genere, il giocatore spesso va incontro ai nemici e li elimina. Noi invece volevamo dare l'idea dell'inseguimento. Gli avversari non sono carne da cannone: sono potenti e pericolosi".

"E il giocatore sarà sempre inseguito da orde di nemici," continua O'Brien. "Sarete in inferiorità numerica e non c'è dubbio che dovrete iniziare a correre".

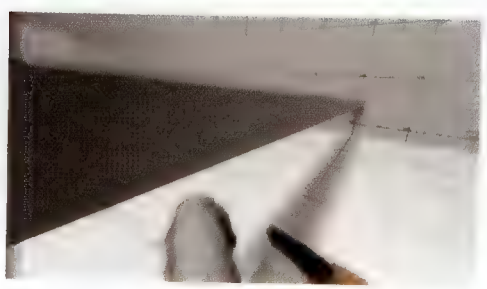
La premessa fondamentale del gioco, il movimento acrobatico, non avrebbe funzionato se l'ambiente non fosse fatto apposta per incoraggiarlo e dirigerlo. Eppure, allo stesso tempo, l'ambientazione urbana resta convincente, con un buon equilibrio tra la possibilità di donare la sensazione di apertura che si gode dall'alto dei palazzi e il doversi assicurare che il giocatore non si spiaccicasse di continuo sull'asfalto. Questo equilibrio è reso possibile dalla direzione artistica che il team sta perseguendo, forse anche più estrema delle sue innovazioni nel movimento in prima persona. Si tratta di una direzione artistica che influenza direttamente il gameplay, e allo stesso tempo crea un senso vivido e vitale di una trama unica e intelligente.

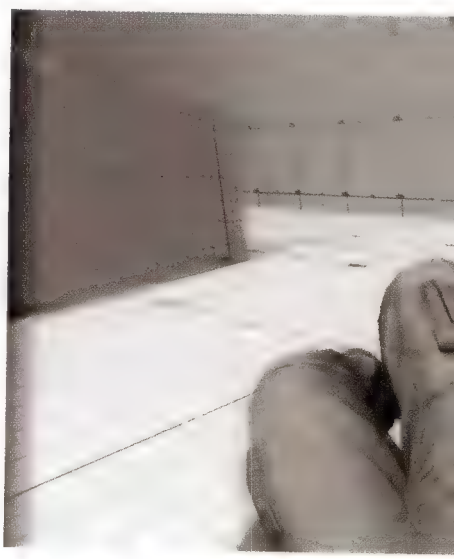
"Il vostro personaggio, Faith, ha una facilità di fuga che ricorda lo stile di Jason Bourne", dice in proposito O'Brien. "Volevamo che questa sensazione si avvertisse nel gioco, e che il mondo fosse visto dal giocatore proprio come lo vede lei; focalizzato sugli aspetti che per lei sono importanti. Vogliamo che il giocatore possa muoversi rapidamente e che sappia quali sono le sue opzioni in ogni istante. Gli aspetti importanti per il giocatore devono svettare in primo piano".

Sentieri utili e oggetti che Faith può usare per lanciarsi attraverso l'ambiente saranno indicati con colori primari molto vividi. Le strade che porteranno sicuramente alla morte saranno piene di ombre, mentre quelle giuste verranno illuminate, così che il giocatore possa istintivamente muoversi con relativa sicurezza tra i sentieri pericolosi della città, senza doversi fermare di continuo per controllare.

In modo insolito, *Mirror's Edge* si allontana dal concetto, caro all'industria dei videogiochi, di un ambiente brutale e distopico. E per questo, a volte la città risulta anche più terrificante. Ci troviamo di fronte a una metropoli utopistica e perfetta.

"La nostra città è un ibrido di oriente e occidente", dice O'Brien. "Ha un aspetto pulito e attraente. Sembra un bel posto in cui vivere. La gente che ci abita sembra felice. Non c'è crimine. Si tratta quasi di una città





Sebbene il gioco non lasci la libertà di movimento e di scelta di un *Crackdown* o di un *GTA*, i livelli sono piuttosto grandi. E deve per forza essere così: grazie all'approccio di Faith, che si adatta liberamente all'ambiente, ci sono moltissimi modi di superare ogni ostacolo, e potrete oltrepassare ciascun livello attraverso differenti strade, più o meno difficili

utopistica, ma moderna, contemporanea. Ed è proprio questo il punto: va tutto bene finché vuoi essere parte del sistema. Insomma, è una città molto controllata".

C'è un senso di sottile e segreta minaccia, perfettamente trasmesso dalla sterile perfezione di questa città, un'austerità che viene sottolineata dai tocchi improvvisi di colori primari, che iniziano a sembrare chiari tentativi di rivitalizzare un mondo emozionalmente morto, senza alcuna diversità, i cui abitanti sono soggetti a un'unica linea di pensiero e comportamento. L'immagine di ordine civile contemplata da *Mirror's Edge* è un'agghiacciante visione delle politiche che oggi vengono adottate per la protezione e la tranquillità dei cittadini, ma che, allo stesso tempo, segnalano una pericolosa restrizione della loro libertà.

"La città in cui il gioco è ambientato è di fantasia, ma potrebbe esistere al giorno d'oggi", afferma O'Brien. "Abbiamo considerato molti aspetti del mondo attuale, li abbiamo amalgamati insieme e ne abbiamo esasperati alcuni. Per esempio, di questi tempi c'è il problema del traffico, e noi l'abbiamo portato alle estreme conseguenze: nella nostra città, solo i ricchi possono permettersi di avere la patente, e il movimento su veicoli è molto controllato. La città ha anche ridotto il traffico via Internet e quello dei cellulari è costantemente monitorato. Le strade sono sicure, ma solo perché sono protette da una forza di polizia efficientissima, quasi paramilitare".

Ma il timore che ingenera un governo così autoritario è quello che un simile potere sia usato nel modo sbagliato, come spiega O'Brien: "Come in ogni utopia, basta scavare poco sotto la superficie per vederne subito i difetti. La città è governata da una lobby di politici e poliziotti corrotti, che controllano i cittadini per il loro tornaconto. Per me, questo è il messaggio centrale del gioco, se deve avere un messaggio: il bene superiore si ottiene a spese della libertà individuale. È del resto ciò che sta succedendo anche nel nostro mondo. Quanto della vostra libertà personale sacrifichereste in cambio di una vita confortevole? Ecco il punto cruciale del gioco. Molta gente, nella città che abbiamo creato, non ha neanche capito di essere prigioniera".

La protagonista, ovviamente, non accetta il sistema oppressivo della città e decide di vivere al di fuori di esso... o sopra di esso, ecco. Un comportamento illecito, che è stato bandito dalle strade, viene perseguito in alto, sui tetti. I bassifondi criminali qui sono... "altifondi", se ci passate il neologismo. E poiché le comunicazioni sono così controllate, la criminalità si serve di un trasporto di informazioni molto meno tecnologico: corrieri umani, conosciuti col nome di "runner", che si muovono a piedi e ad alta quota. Faith è una di loro ed è un personaggio dalla moralità ambigua, che esiste in una sorta di limbo, tra l'autoritarismo corrotto e la criminalità feroce. Lei, come potreste aspettarvi dalle altre scelte anticonformiste del team, è naturalmente un'eroina molto atipica.

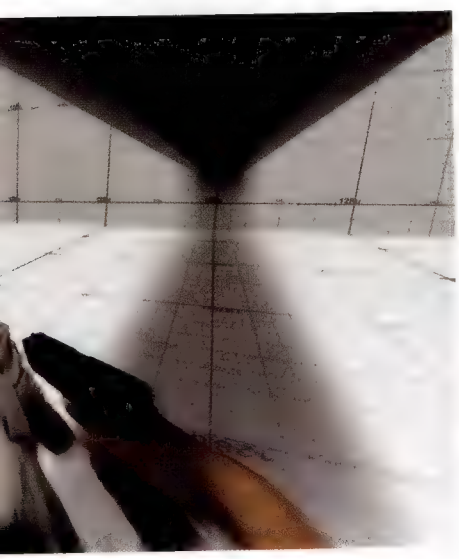
"Volevamo un personaggio femminile molto forte", spiega O'Brien. "Un personaggio senza tette pneumatiche e sessualmente attraente. Un personaggio atletico, ma al tempo stesso realistico". Se Faith diventerà o meno un'icona come il team si augura, solo il futuro potrà dirlo, ma per lo meno l'attenzione che i designer hanno dato a questo corpo dovrebbe rendervi più piacevole abitarlo.

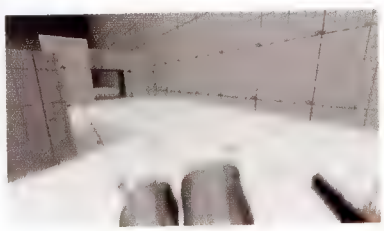
DICE non ha fatto di sicuro delle scelte facili, creando questo suo nuovo gioco: ha deciso per un design che devia coraggiosamente dai canoni dei giochi in prima persona. Non solo è un fatto significativo in sé, ma diventa particolarmente importante se pensiamo che l'ultima vera innovazione meccanica nel genere è stata la visuale libera del mouse, implementata in *Marathon* 13 anni fa.

"Quanto della vostra libertà personale sacrifichereste in cambio di una vita confortevole? Ecco il punto cruciale del gioco"

"I giochi in terza persona hanno avuto un'evoluzione molto più rapida", afferma Ferrer. "Cosa che non si è vista in quelli in prima persona". E O'Brien continua: "Penso che stiamo facendo un lavoro interessante e innovativo, che abbiamo infranto parecchi tabù e risolto molti problemi. Ma penso anche che questo sia il prossimo passo logico per i giochi in prima persona. Come la maggior parte delle grandi idee, una volta venute fuori, tutti dicono: 'Be', e perché non lo fanno tutti?'"

E si spera che, una volta che il gioco avrà dimostrato quanto è possibile fare, non solo con la meccanica e la presentazione del movimento in prima persona, ma con una trama dalla visione profonda e seria, altri seguiranno l'esempio. Bisognerà avere... fede.





Photography: **Andrew Linnett**

GIOCHI DI GUERRA

UNA GITA IN UNA BASE DI ADDESTRAMENTO MILITARE CI DIMOSTRA CHE L'ABILITÀ DI METTERE A SEGNO I COLPI IN *HALO* NON SI TRADUCE IN UNA MIRA INFALLIBILE NELLA REALTÀ...

"Non voglio essere un soldato, mamma", cantava John Lennon nel 1971, al culmine dell'opposizione mondiale alla guerra in Vietnam, "Non voglio morire". Poteva anche aver lasciato di recente la più grande band del mondo ed essere ammirato come una sorta di visionario della musica, ma evidentemente non era in grado di dare una sbirciata nel futuro videoludico.

Nel 2007, perfino quando ormai gran parte dell'opinione pubblica mondiale è contro i pericolosi strascichi delle guerre dell'America e dei suoi alleati in Afghanistan e in Iraq, capita che in qualche modo, molti di noi desiderino essere dei soldati. Allo stesso modo in cui, in altri tempi, volevamo essere astronauti, criminali incalliti o piloti di Formula Uno. Del resto, questa è una delle gioie principali dell'essere un videogiocatore: puoi diventare tutto quello che vuoi, nella consapevolezza che la morte non è nulla di definitivo. Non esalerai il tuo ultimo respiro spargendo le tue budella su un campo di battaglia più di quanto non ti ritroverai sperduto in una distante galassia, vittima di un'imboscata a San Andreas o accartocciato contro il bordo della strada a Interlagos. Il meccanismo vale, al contrario, anche per il mondo reale: la Ferrari non vi vorrà in squadra per la prossima stagione al posto di Kimi, né la NASA vi cercherà per la sua prossima missione a bordo dello Shuttle. Persino una normale gang di strada probabilmente vi lascerebbe a piedi, per via del fatto che dovreste uscire di più. Ma l'esercito, vuoi per i suoi problemi di risorse umane, i salari tutt'altro che iperbolici o i conflitti in corso, potrebbe anche volervi. Mettete da parte il problema annoso della morte (ahimé, nella vita reale esiste), allontanate l'idea delle complicazioni geopolitiche, poi mettete a fuoco le rispettive abilità richieste, e fare il soldato e giocare a farlo su uno schermo e col pad in mano inizierà a sembrarvi piuttosto simile.

"Abilità ed esercizio" è la frase che il colonnello **Tim Coombe**, l'uomo che supervisiona il programma di simulazione al Land Warfare Centre dell'esercito inglese, usa per descrivere le aree di impatto previste per l'addestramento virtuale su cui i militari si esercitano. Le basi suonano familiari: buona coordinazione occhio-mano e capacità di elaborare dati provenienti da varie fonti visive e uditive in situazioni caotiche, più l'abilità di prendere decisioni

Le armi sembrano reali (in alto) ma, nei filmati, setup come questi hanno un'aria primitiva. Non che questo renda l'esercizio più facile per i civili, tuttavia

cruciali in un istante.

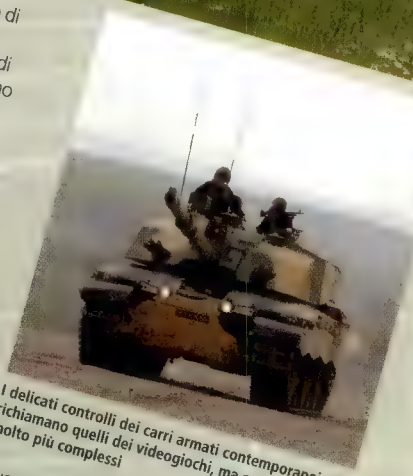
Può essere che il fatto non sia stato palesemente riconosciuto fino al 2004 e all'uscita di *Full Spectrum Warrior*, ma come giocatori avete affinato le vostre capacità di combattimento ogni volta che avete tenuto in mano un pad, anche nel caso in cui i giochi di guerra non siano mai stati i vostri preferiti (una categoria dalla quale, nonostante la predominanza del viola sul khaki, sarebbe assurdo escludere *Halo*).

Anche a un livello concettuale piu ampio, come industrie ed entita culturali, le forze armate e l'industria dei videogiochi hanno molto in comune: una forte predominanza di uomini e di valori tradizionalmente maschili, un'inestricabile connessione con i nuovi sviluppi tecnologici e un feticismo per gli stessi, una predilezione per acronimi attraenti e altre varietà del gergo dal suono altisonante.

L'esercito inglese non ignora tutto questo, motivo per cui il primo gruppo di giornalisti invitati a provare le sue tecnologie di addestramento a Warminster non proviene dai quotidiani generalisti o dalle riviste militari, ma da una selezione di mensili di videogiochi. L'esercitazione serve in parte a spiegare la spesa: come ogni organizzazione finanziata dal governo, l'esercito vuole sempre più soldi di quanti possa riceverne, e ha bisogno di sgomitare per la sua fetta di denaro pubblico. Le simulazioni di guerra, spiega Coombes mentre presenta l'impianto attraverso una serie di elenchi puntati e diagrammi sullo schermo di un proiettore, permettono ai soldati di imparare le abilità e le strategie che una volta dovevano acquisire in costosi e rischiosi esercizi sul campo con equipaggiamento vero, nella vicina piana di Salisbury. In questo modo invece si rende possibile una familiarità che aiuta a minimizzare gli errori e quindi lo spreco di munizioni, permettendo all'esercito di sperimentare anche nel combattimento di quel tipo di conflitti che ancora non si sono verificati. Ma, più specificamente, questa esercitazione riguarda il reclutamento: l'agenzia di PR con cui ha collaborato il ministero della difesa per l'evento si occupa unicamente di quell'area. È un'opportunità per scoprire che l'addestramento militare ha a che fare con gadget ed eccitanti visualizzazioni, e non solo con strani rituali di adesione e corse di 40 km con zaini pieni di mattoni sulle spalle. Coombes non chiama mai i sistemi che stiamo per vedere "giochi", né nasconde che l'addestramento militare non è per divertimento né per l'avanzamento di carriera, ma per la guerra. Ciò nonostante, una volta partiti verso le aree di simulazione, il desiderio di sparare alle cose per il puro gusto di farlo non è mai troppo lontano.

La nostra prima esercitazione

ha luogo in un poligono di tiro al coperto chiamato Dismounted Close Combat Trainer (DCCT), una delle 155 unità di questo tipo sparse per le basi dell'esercito inglese da Gibilterra al Brunei. Cinque fucili di quelli in dotazione all'esercito, modificati in modo da non sparare vere munizioni ma collegati a tubi del gas in modo che sobbalzino come se sparassero dei proiettili, sono allineati di fronte a uno schermo grande quanto una parete. Altre armi possono essere collegate ad ogni postazione e, quando lo sono, la tecnologia simula le specifiche proprietà e i relativi protocolli di ognuna di loro. Lo schermo e il software possono contenere sia filmati di scenari con persone reali riprese da un'angolazione fissa, che filmati in computer grafica di terreni e nemici sui quali l'ufficiale supervisore ha molto più controllo. Gli scenari che sperimentiamo sono ambientati in un villaggio polveroso in stile iracheno, in un checkpoint e poi in una chiassosa protesta di abitanti del luogo in un piccolo corridoio di arenaria cinto da mura. Ci viene raccomandato di non sparare troppo presto e sul fatto che un uomo mediorientale può brandire un'arma semplicemente come status symbol: finché non la punta contro di te, non si può presumere che sia una minaccia.

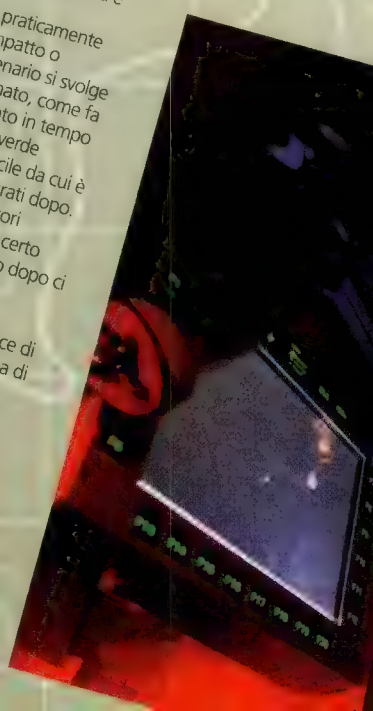


I delicati controlli dei carri armati contemporanei richiamano quelli dei videogiochi, ma sono molto più complessi

Guardare attraverso il mirino del fucile rende ogni scena più astratta; il villaggio non sembra più tanto un gruppo di edifici abitati da esseri umani, quanto una serie di possibili obiettivi. Il cambiamento dell'ottica trasforma una città à la *Zelda*, con gli abitanti impegnati nelle loro faccende quotidiane, in un nuovo livello di *Silent Scope*. È un improvviso scambio tra il quadro d'insieme e la consapevolezza che l'accompagna, fino ad una visione ravvicinata che può sottolineare le minacce ma anche suggerire pericolo dove non ce n'è. I militari riconoscono gli svantaggi di una visione ristretta nelle interazioni sociali complesse. "Cerchiamo di incoraggiare i soldati ad avere un approccio con entrambi gli occhi aperti", spiega l'ufficiale supervisore. Anche noi cerchiamo di fare lo stesso, ma è dannatamente difficile.

Così significa non colpire praticamente nulla. Non ci sono effetti all'impatto o concatenazioni di eventi, lo scenario si svolge semplicemente com'è stato filmato, come fa sempre, con il colpo rappresentato in tempo reale da un momentaneo segno verde accompagnato dal numero del fucile da cui è stato sparato. I colpi vengono misurati dopo. Due gruppi di "esperti" videogiocatori totalizzano precisamente zero. In un certo senso è un sollievo scoprire che subito dopo ci aspettano delle immagini generate al computer

Mark Mears è il giovale PR portavoce di una compagnia di provenienza americana di nome FATS Inc., che fornisce sistemi di elaborazione centrale e accessori al DCCT, nonché soluzioni software a una schiera di eserciti in tutto il mondo. Ce le mostra dopo un lungo caricamento con Windows XP, che ci risulta familiare in modo rinfrancante. Non è una "demo giocabile", i giornalisti si limitano a vedere alcune delle cose che si possono fare piuttosto che sparare, ma presto la dimostrazione diventa simile alla preview di un gioco per PC... in modo piuttosto inquietante. Mears presenta un soldato



poligonale in un'ambientazione dal verde lussureggiante. Vediamo i suoi occhi muoversi a destra e a sinistra, seguendo la telecamera, e scopriamo che, a differenza dei suoi fratelli nel filmato, lui è reale, morirà se verrà colpito accuratamente con munizioni virtuali. Mears spiega come l'istruttore possa muovere liberamente la telecamera, posizionarla sui veicoli, farla passare attraverso i muri. Parla con entusiasmo dei futuri sviluppi grafici, che includono simulazioni realistiche per l'erba, edifici in grado di deformarsi e supporto dei movimenti aerei. Per l'audio, stanno lavorando su rumori di fondo più realistici: bambini che piangono, cani che abbaiano e così via. Ancora più eccitante, di certo per lui, è l'arrivo di un software che simula una nuova arma anti carrarmato, con mirino video, chiamata Javelin. Anche gli strumenti analitici, spiega successivamente Mears, ricordano in modo inquietante l'orgia di statistiche degli sparatutto. Ci viene ricordato spesso che la tecnologia è semplicemente per "l'analisi"; solo persone reali di grado appropriato sono in grado di utilizzarla per la "valutazione", ci sono vari tipi di analisi di spari e colpi, uno schema in stile griglia di partenza del movimento ideale dell'arma durante lo sparo e la familiare opzione per spegnere il rumble, o meglio il contraccolpo, per aiutare le reclute che non sono dei grandi tiratori. Come potremmo non goderci lo spettacolo? "Giocattoli per maschietti", scherza successivamente Mears con un soldato.

Rischio e violenza

dietro l'angolo. Uno dei suoi obiettivi principali, spiega Bailey, è generare nei partecipanti lo stesso tipo d'immersione che vede in suo figlio di 14 anni quando gioca ad *Age of Empires*. È una sorta di fotocopia di *Advance Wars*, privo di ogni traccia di direzione artistica. "Mi piace testare i limiti della mia scatola di sabbia", sorride dopo un'occhiata a una delle tre opzioni per l'ambientazione. Tuttavia c'è un'importante differenza. "Lavoriamo sulla base della legge

"NON RESETTIAMO L'ESERCIZIO SE IL GENERALE FA QUALCOSA DI SBAGLIATO. DEVE USCIRNE DA SOLO"

Dopo, in una sala conferenze lì vicina, con il colonnello **Nick Bailey**, che gestisce l'unità Combined Arms Tactical Training (CATT), inevitabili paralleli continuano a echeggiare ovunque. Il fangoso deserto poligonale che osserviamo sullo schermo rappresenta la fine strategica di un sistema nel quale un generale poteva praticare la "gestione del campo di battaglia", con la fanteria che sparava e i veicoli di terra e aria guidati da veri soldati, in un ampio hangar di Murphy", aggiunge Bailey. "Non resettiamo l'esercizio se il generale fa qualcosa di sbagliato. Deve uscirne da solo". La fase successiva dell'esperienza CATT ha luogo dentro uno di quei 200 simulatori di veicoli (alcuni dei quali sono repliche perfette degli interni di specifici modelli di veri veicoli militari, mentre altri sono progettati per rappresentare una varietà di differenti macchine). Sono tutti situati in semplici e funzionali scatole di metallo allineate nell'hangar. Ci infiliamo in una scatola beige e ci confrontiamo con gli interni perfettamente simulati di un veicolo corazzato, con tutte le implementazioni del sistema di guida, due schermi, sfilze di bottoni e interruttori e, al posto del finestrino, quattro schermi a forma di cassetta delle lettere attraverso i quali l'artigliere può avere una visione simulata a 360 gradi. Dopo di che, ci imbarchiamo in un'azione di gruppo che inizia su delle verdi colline partecipando alla ricerca di un carro armato nemico, e finiamo in una città dove veicoli medici hanno bisogno di copertura e ci sono cecchini nascosti su un tetto. Ma ci sono altri problemi da risolvere: il sistema subisce alcune false partenze prima di entrare in azione e il nostro pur esperto pilota passa tre minuti a resettare prima di poter prendere parte all'offensiva. "Un tempo, controllare un carro armato era una lotta titanica contro un macchinario enorme", spiega il capitano di bordo, più tardi. Ma adesso, in omaggio alla manualità della "Nintendo generation", i comandi per la guida e i pulsanti sono sensibili al tocco. Tuttavia, accoccolati nella postazione dell'artigliere, con un ingombrante casco che trasmette voci ovattate che si accavallano e interferenze in ogni orecchio, mentre l'intera unità scoppietta e sibila e risulta frustrante anche per il suo esperto pilota, cercando di ricordare combinazioni di tasti che farebbero rotolare dalle risate qualsiasi tester di videogiochi sano di mente, il sistema sembra un ostinato promemoria di quanto sia relativo anche il più avanzato "realismo" militare che i giochi possono offrire.

Ancora una volta, falliamo totalmente la nostra missione. Come al poligono di tiro, è un'esperienza che allo stesso tempo ricorda e contraddice le esperienze dei videogiocatori. La grammatica dei controlli è interamente familiare, ma le dinamiche di gioco non lo sono. Il rischio è dappertutto, ma il premio da nessuna parte: niente punteggi altisonanti, niente coccarde speciali per chi spara più fretta, niente elaborate animazioni per le scene di morte, nessuna gioia per gli occhi, nessun nuovo potere, né schermate di caricamento con messaggi di "livello completato". Al poligono di tiro, un

giornalista ha detto che gli piacerebbe avere una delle unità installata nel proprio soggiorno, dopo di che si è lamentato con una soldatessa di non poter produrre una scarica di colpi automatici. Non poteva, ha risposto lei, perché il fulcro dell'esercizio era imparare quando non sparare. Del tutto familiari, quindi, ma anche difficili, legati da limiti procedurali e legali e privi della volontà di fornire gratificazione: ecco come si percepiscono questi esercizi virtuali paragonati ai videogiochi.

Il soldato di 21 anni **Pete Wilson**, di stanza a Warminster, ha molta esperienza di entrambi i campi. È un convinto giocatore di Xbox 360, con uno squadrone di fan di tutto ciò che va da *Rainbow Six* a *Fifa* tra i suoi commilitoni. E anche lui non può fare a meno di paragonarlo all'azione reale. Ci offre molti esempi di lavoro e hobby che si influenzano a vicenda. "Gioco ai videogiochi molto più lentamente: se io, soldato da cinque anni, e un civile dovessimo giocare, il modo in cui lo farei sarebbe cento volte diverso. Sarei molto più tattico, mi guarderei intorno, mentre il tizio in questione arriverebbe sparando a tutta forza e morirebbe. Ho giocato contro un mio amico e in effetti ha perso. Si era arrabbiato con se stesso e io gli ho detto: sono un soldato, va bene? E se adesso fossi nella tua situazione combattendo un soldato nemico, sarei morto".

"IL MIO LAVORO MI AIUTA A GIOCARE AI VIDEOGAME E GIOCARE MI AIUTA NEL MIO LAVORO DA SOLDATO"

È un allenamento particolarmente buono per quei compiti noiosi dei giochi, come controllare l'energia e le munizioni.

"Prima che l'esercito vada ad attaccare una posizione, mettiamo un cancatore nuovo, così possiamo sparare una raffica di colpi. Adesso, quando sto giocando, se devo entrare in una stanza e fare piazza pulita, la prima cosa che faccio è guardare il caricatore. È una buona cosa essere in grado di fare questo in un gioco, invece di una sparatoria in stile hollywoodiano. È un bene anche che stiano diventando così realistici da far riflettere. Il mio lavoro mi aiuta a giocare ai videogame e, che ci crediate o meno, giocare mi aiuta nel mio lavoro come soldato della fanteria", afferma Wilson.

Ha giocato a molti titoli basati su combattimenti realistici in stile Clancy, ma il gioco che considera più accurato è *Gears of War*. Wilson non sembra preoccuparsi del fatto che i suoi nemici non sono del pianeta terra. I dettagli e la sensazione che si prova nel maneggiare le armi nel gioco, l'enfasi sul trovare una copertura e il fatto che la fretta faccia inceppare le armi compensano i suoi voli di fantasia tematici. Tuttavia, il nostro soldatino non ha comprato il gioco per fare i compiti a casa: è stato conquistato dalle immagini delle pubblicità su Mad World TV. Il che ha sollevato un'altra inevitabile domanda: come utente di console di ultima generazione cresciuto a sparatutto di alto profilo, è mai rimasto colpito, durante l'addestramento militare, dalla spartana resa degli ambienti e degli effetti in computer grafica?

"Nel CATT, sì", risponde lui. "La grafica non è buona, ma che senso ha spendere soldi sulla grafica? Quello che puoi ricavarne è un allenamento fisico. Perché renderlo a tutti i costi bello, quando funziona benissimo anche così?"

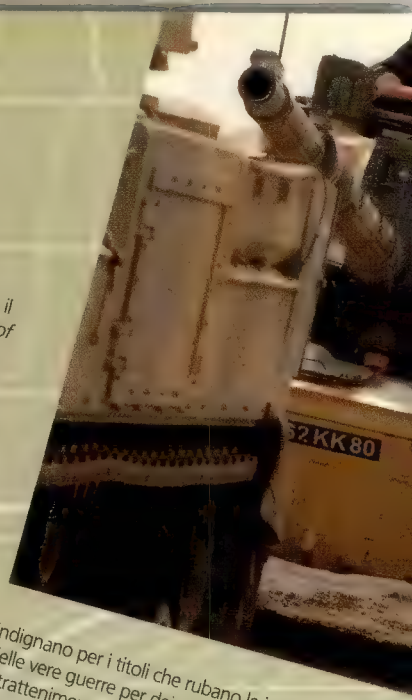
La parola "videogioco" è stata sicuramente usata come mai prima d'ora nelle discussioni e nei resoconti sull'attuale conflitto in Iraq, che si trattasse delle testimonianze dei soldati, dei commenti dei giornalisti o degli argomenti dei pacifisti. In un capitolo sulla guerra virtuale dal suo libro Second Lives, il giornalista di **Edge** Tim Guest cita un soldato americano che, di ritorno dall'Iraq, ha detto: "Ho visto uccidere persone innocenti... è come se si privasse tutto questo del suo lato umano trasformandolo in un videogioco".

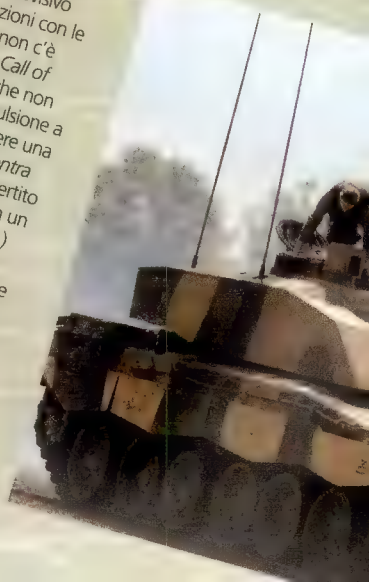
Se la guerra è diventata un videogioco, i militari sono da condannare? Intendiamo dire che la loro crescente dipendenza dalla tecnologia ha astratto i soldati dal mondo reale in cui stanno combattendo e dalle potenziali vittime? E se è così, come può essere meno coinvolto il pilota di un bombardiere stealth che spara con un computer in grado di mirare automaticamente, di quanto lo fosse un americano pronto a sganciare una bomba atomica su un'intera città giapponese, o un comandante di sottomarini in procinto di sparare un missile?

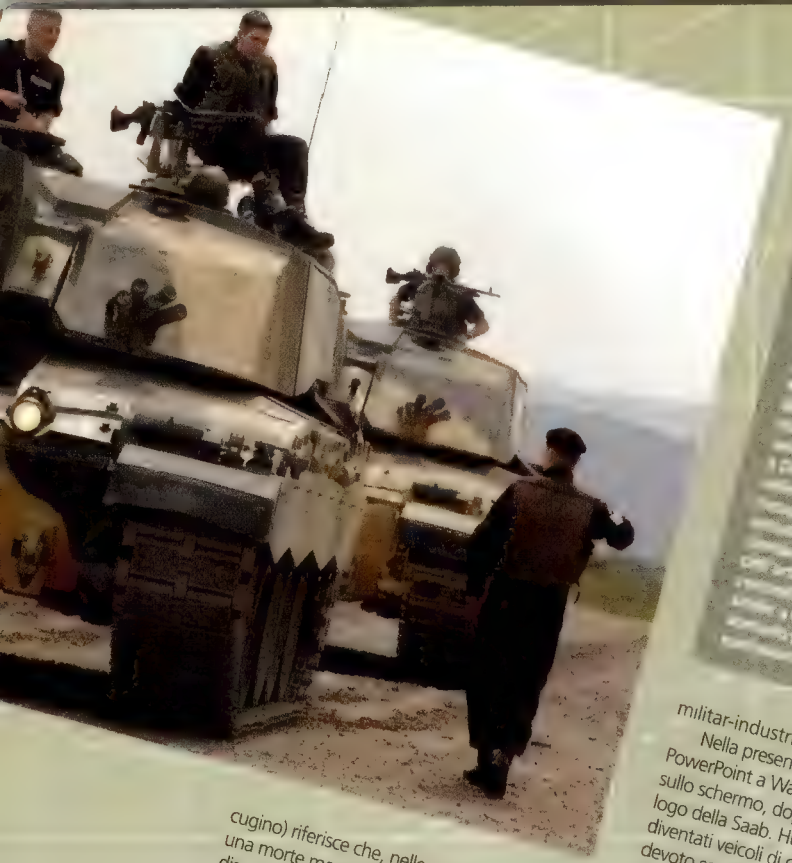
I soldati che giocano a Warminster non si indignano per i titoli che rubano le insegne delle vere guerre per dei software di intrattenimento, a volte a loro piacciono pure, e i loro eccessi e la mancanza di verosimiglianza sono dati per scontati, proprio come nei film. Alcuni giocatori amanti di questo genere sono più inclini al combattimento, ma per quanti colpi sparino in un gioco di guerra, o in qualsiasi gioco, nessuno si fa davvero male. Certo, i giocatori online fanatici che sembrano pensare davvero di combattere per l'esercito americano, eliminando mediorientali in nome di Dio e della nazione, potrebbero ispirare una certa rabbia rispetto agli effetti psicologici dei giochi di guerra sulle menti reali, ma vedere la frustrazione di giocatori dal grilletto facile di fronte ai ritardi e ai disagi dei veri sistemi di addestramento dell'esercito, serve solo a ricordare tutte le differenze che rimangono, e sempre rimarranno, tra i software di intrattenimento e quelli di addestramento militare.

Se i videogiochi sono un'arte, allora dovrebbero essere in grado di fare tutto ciò che l'arte può fare. Lo stesso è vero se si tratta di semplice intrattenimento. Dall'Iliade di Omero fino alle saghe pulp di The Eagle e Sgt. Rock, per finire ai video rap, le narrazioni hanno sempre sfruttato i simboli e i pericoli della guerra per raccontare storie avvincenti. Anche i giochi lo hanno fatto per decenni. Nonostante il livello di dettaglio audiovisivo dei titoli moderni abbia poche relazioni con le icone e i rozzi pixel di quelli vecchi, non c'è una chiara ragione filosofica per cui *Call of Duty* dovrebbe offendere qualcuno che non era infastidito da *Dogfight*, o fare repulsione a un giocatore che era felice di combattere una guerriglia illegale anti-governativa in *Contra* (o, prima di questo, a chiunque si sia divertito a invadere nazioni in Risiko, a giocare con un Action Man o con dei soldatini di piombo.)

Si potrebbe persino sostenere che la carneficina virtuale aiuti a mantenere la pace nel mondo reale, che sia l'espressione sicura di impulsi biologici che non hanno posto nel mondo sviluppato. Nel suo libro del 2003, The Essential Difference, in cui sostiene che, nonostante gli sforzi delle campagne per l'uguaglianza, gli uomini e le donne generalmente pensino e funzionino in modi diversi, lo psicologo Simon Baron Coen (si, è il







Show su quattro ruote

Combined Arms Tactical Trainer (CATT)

cugino) riferisce che, nelle società primitive, una morte maschile su tre è il risultato di dispute relative allo status. Istinto omicida, potreste chiamarlo, o esigenza di appartenere ad un'élite. Se si possono placare degli istinti datati distruggendo un esercito senza lasciare casa propria, si può ancora portare i bambini a scuola la mattina. Forse è giusto che i militari guardino ai giocatori di videogame come una potenziale forza lavoro: probabilmente, senza l'opportunità di sfogare istinti antisociali davanti a uno schermo, molti di loro si sarebbero arruolati anni fa.

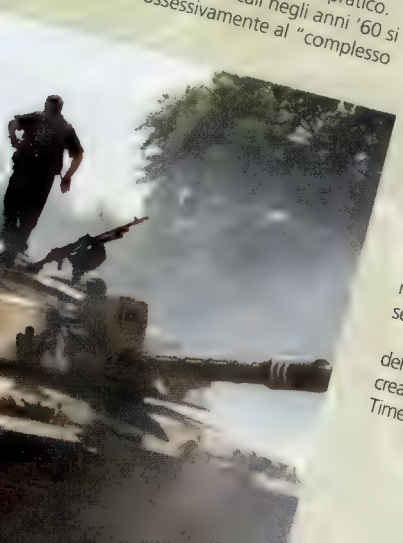
Inoltre, i videogiochi sono soltanto un piccolo, e insolitamente candido, esempio delle interrelazioni tra tecnologie della società civile e di quella militare. Se li si isola per un esame morale non si considera che anche i più pacifisti stanno attualmente beneficiando dei frutti delle guerre passate. Non solo a livello estetico, perché la loro immaginazione è segnata dalla bellezza delle armi modificate della seconda guerra mondiale che furono usate nel look di Star Wars, ma anche da un punto di vista pratico. Non per niente i radicali negli anni '60 si riferivano ossessivamente al "complesso militar-industriale".

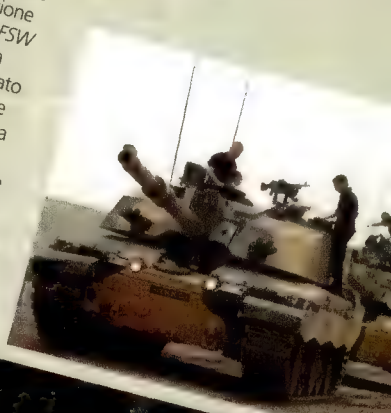
Nella presentazione introduttiva in PowerPoint a Warminster, il primo simbolo sullo schermo, dopo l'insegna militare, era il logo della Saab. Humvee e Jeep sono diventati veicoli di consumo dopo anni di devoto servizio militare, così come le aziende di informatica, le compagnie di telefonia mobile e infiniti altri marchi dipendenti da ricerca e sviluppo non sarebbero esistiti senza il patrocinio dell'esercito nel corso degli anni. L'azienda austriaca che produce cristalli, Swarovski, è solitamente nota per la sua gioielleria e per l'evento di beneficienza Fashion Rocks, ma tuttora guadagna molto del suo ricavato dall'equipaggiamento ottico per l'esercito. Non bisogna neanche andare più in là del loro sito web, per apprendere che questo equipaggiamento divenne "la salvezza della compagnia durante la guerra" (si tratta della Seconda Guerra Mondiale, naturalmente, che scoppiò un anno dopo che i nazisti avevano formalmente incorporato l'Austria nel Terzo Reich).

I guadagni che vengono dalla guerra sono ovunque. E le simulazioni di guerra si sovrappongono ai giochi di guerra, ma sono anche un mondo a parte. Ci viene ricordato dal disagio creato istantaneamente dalle scene video nel poligono. In proposito, tutti fanno battute amare sulla popolarità dei deserti virtuali per addestrarsi e sul modo in cui i soldati sobbalzano quando si parla di una dura lezione appresa nelle operazioni in Iraq. Non importa quanti effetti climatici possano azionare, quanti morti mettano in conto o l'enorme precisione dei loro equipaggiamenti: non c'è modo di simulare la sensazione della vera terra sotto il tuo carro armato, o la sensazione di essere di pattuglia in un afoso pomeriggio a Baghdad, indossando uno spesso e ingombrante equipaggiamento corazzato. "È come per i piloti di Formula Uno che giocano ai videogiochi", ci ha detto un soldato appassionato di *WOW* a Warminster. "Si può imparare il tracciato, ma non si può mai sapere davvero come ci si sente a guidare su quel tracciato".

Nel 2005, sull'onda della bizzarra storia della causa legale di un ex-impiegato contro i creatori di *Full Spectrum Warrior*, il New York Times ha cercato dei veri militari che non fossero troppo entusiasti della versione originale del gioco in dotazione all'esercito. Un tenente colonnello, che testò *Full Spectrum Warrior* alla scuola di fanteria di Fort Benning, disse: "È un ottimo gioco, ma non vedo come potrei usarlo per l'addestramento".

Dopo aver "giocato" agli equivalenti dell'esercito inglese, non è difficile capire cosa intendeva, ed è dura immaginare come la prospettiva in terza persona di quel titolo potesse impartire anche solo le basi di quello che i sistemi d'addestramento pratico in prima persona o il simulatore di gestione del campo di battaglia possono offrire. *FSW* era convincente perché si sapeva che era "vero". Ritornate al gioco dopo aver lottato con fucili rumorosi e carri armati ostinati, e anche quella sensazione sarà sparita. L'etica dei giochi i militari è un argomento incredibilmente complesso, ma c'è una triste conclusione che possiamo affermare con sicurezza: se l'addestramento di guerra fosse un videogioco, non sarebbe *Medal Of Honor* o *Rainbow Six* o *Halo 3*. Sarebbe *Steel Battalion*.

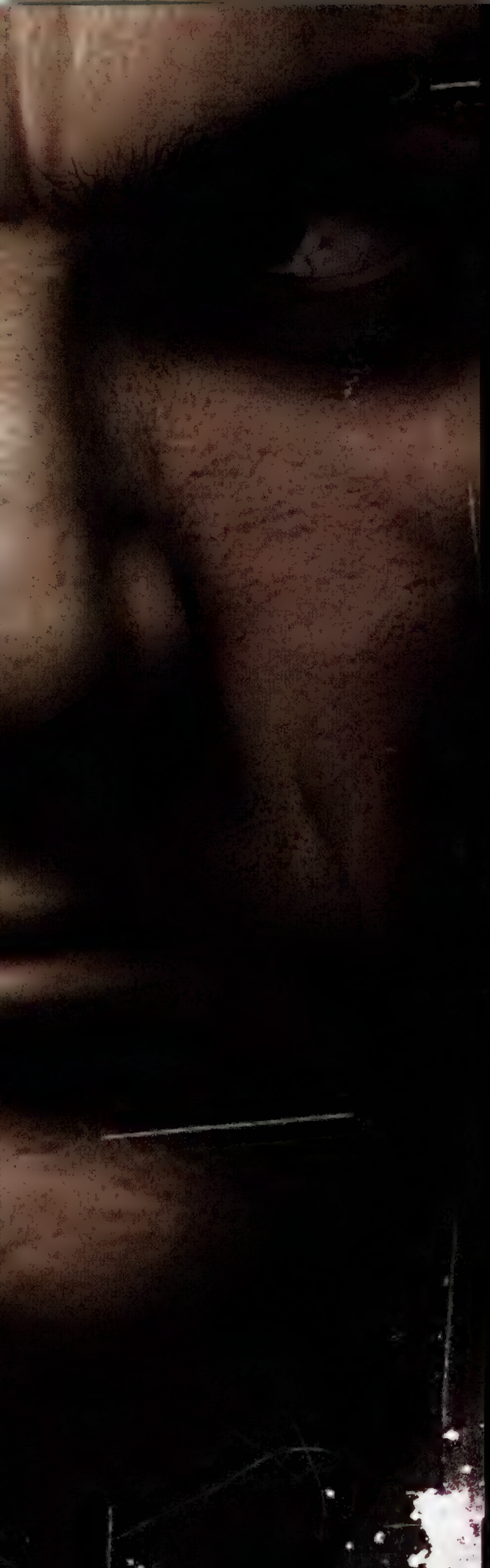




FOLLOW

THE LEADER

QUASI TUTTI QUELLI CHE LAVORANO NELL'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI ITALIANA *CI SONO ALMENO PASSATI.* GAME PRO RIPERCORRE LA LUNGA STORIA DI LEADER INSIEME A VIRGILIO E LUISA BIXIO, RISPETTIVAMENTE *PRESIDENTE* E *AMMINISTRATRICE* DEL GRUPPO MA SOPRATTUTTO, *PADRE* E *FIGLIA*



UN FUTURO A 360 GRADI

"Le avventure del publishing internazionale e dello sviluppo sono interessanti e molto stimolanti, però nel nostro futuro la distribuzione rimane una delle componenti fondamentali. Anche in questo settore abbiamo ancora molto spazio per crescere, ad esempio puntando alla distribuzione di accessori e di software non videoludico."

È una grande realtà internazionale oltre che il più antico polo videoludico italiano, eppure sorge in un piccolo paesino della provincia di Varese, Gazzada Schianno. Leader è lì, apparentemente placida ma in realtà brulicante di lavoro, idee e progetti: sì perché, quando non sei la filiale di una multinazionale del videogioco, devi essere sempre in corsa, sempre pronta a creare business, conquistare clienti, lottare per essere, appunto, leader.

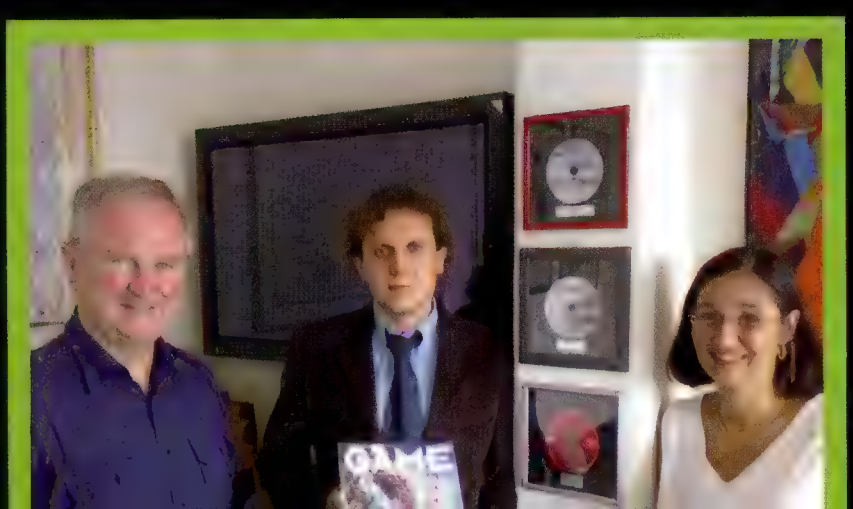
Dietro il gruppo Leader c'è un distributore, un publisher internazionale, un'agenzia di comunicazione e molto altro ancora. Ma, soprattutto, ci sono due persone, un padre e sua figlia, due menti al lavoro per disegnare presente e futuro dei videogiochi in Italia, due cuori per mettere tutta la passione e la forza d'animo necessarie a sostenere l'imponente sforzo che una macchina da guerra come Leader deve sobbarcarsi giornalmente. Il cuore, però, non manca. Basta vedere come Luisa, affascinante e volitiva donna manager che amministra un gruppo plurimilionario, guarda con amore la sua bellissima bambina, che ha meno di sei mesi e, tutta composta e tranquilla, guarda la mamma. Lo stesso sguardo, del resto, che Virgilio Bixio, signore distinto e dal grande carisma, padre fondtore di Leader, riserva a Luisa. Fatte le presentazioni, ci accomodiamo nello studio del Presidente di Leader, pronti a parlare con Virgilio e Luisa Bixio di Leader, dell'industria dei videogiochi e di come questo settore stia cambiando. Il clima è disteso e il nostri interlocutori sono realmente interessati e disponibili. Diamo inizio alla nostra discussione generazionale.

La prima cosa che Virgilio Bixio sottolinea è che Milestone gli sta dando delle grandissime soddisfazioni. Il team di sviluppo milanese, noto soprattutto per i suoi racing game, dopo aver lanciato con successo *Superbike*, è ora al lavoro sulle versioni next gen. Il gran colpo, però, è l'accordo appena stretto col colosso nipponico Capcom per sviluppare la versione PS2 di *MotoGP*. "Partiamo da questo importante traguardo per puntare un domani alla realizzazione di tutte le versioni, anche quelle di nuova generazione. Per il momento, però, ci occupiamo solo di *MotoGP* per PS2." Sua figlia, Luisa, sorride. "Non è poco, comunque". Non possiamo che convenire.

Ma partiamo dall'inizio. Se *MotoGP* è parte del futuro del gruppo, il passato di Leader affonda le sue radici negli albori dell'industria italiana di videogiochi. Il dubbio, anzi, è un altro. Esisteva un'industria italiana *prima* di Leader? "Leader e CTO hanno iniziato praticamente insieme", spiega Virgilio Bixio. E continua: "Ognuna di loro dice di essere stata la prima. Se chiedete a Marco Madrigali, vi dirà che l'industria dei videogiochi in Italia è nata con la sua CTO..." "E noi diciamo lo stesso per Leader!" Conclude Luisa. "Esattamente", elabora il padre. "Se parlate con John Holder, vi dirà

che ha iniziato lui, appunto con Leader, che al tempo si chiamava però Mastertronic. Credo che in realtà si abbia cominciato nello stesso periodo. Un mese prima o un mese dopo conta poco, in fondo. Si è partiti insieme ma con impostazioni molto diverse. Leader è nata nel 1984 e io sono entrato solo 10 anni dopo, nel 1994, quindi non conosco esattamente tutti i dettagli, però posso dire che Holder ha sempre puntato su una molteplicità di publisher da curare e distribuire, mentre CTO si orientava sempre più su Electronic Arts, che si avviava a diventare l'azienda numero uno del settore. Questa è stata la fortuna di CTO finché tutto è andato bene, ma anche la sua grande debolezza nel momento in cui i rapporti col colosso americano sono entrati in crisi. Leader invece si è legata a diversi publisher, cercando sempre di seguire un mercato in evoluzione costante. Nel 1994, ad esempio, il nostro publisher più importante era Virgin. Poi è stato Eidos. Nel 1997, per fare un altro esempio, abbiamo stipulato il contratto di distribuzione con Microsoft, per noi molto importante. Tutto questo ci ha permesso di attutire i colpi quando un publisher decideva di aprire una filiale in Italia o di distribuire i suoi prodotti direttamente". Ma come è avvenuto, chiediamo, il suo ingresso in Leader, nel 1994? "In modo un po' particolare, se vogliamo. Ho iniziato a lavorare in banca, poi sono passato attraverso due multinazionali, la Philips e la Xerox. Dopo i frigoriferi e le lavatrici, sono passato alla Unoaerrre del gruppo Gori e Zucchi, la più grande azienda orafa del mondo, al tempo, sempre con mansioni amministrative e finanziarie. Da qui passai a fare l'amministratore delegato di un'azienda informatica, dalla quale uscii vendendo le mie quote, poiché ero anche azionista, e cercando una realtà nella quale entrare in partecipazione. Dopo poco, trovai Leader: era interessante, aveva un bel nome, buone caratteristiche e anche quelle difficoltà di gestione che potevano rendere conveniente l'operazione finanziaria." Quindi la scelta è stata prettamente economico finanziaria, non legata al fatto che l'azienda si occupasse di videogiochi? "Lei ha centrato perfettamente il punto. È proprio così. In tutta la mia carriera professionale ho seguito sempre la parte strategica gestionale, non di prodotto. Tant'è che ho sempre cambiato prodotto. In Leader c'erano altri, in primis John Holder, a occuparsi del prodotto". Il Presidente Bixio sorride, con un filo di ironia. "Ho una certa età. È passato il momento di giocare. Nel 1994 avevo 50 anni... non ero giovanissimo!", e interviene sua figlia, ridendo: "Andrà a finire che inizierà a giocare a 80 anni, quando andrà in pensione!"

Ma che azienda era Leader nel 1994, al momento dell'ingresso di Bixio? "Un'azienda affascinante, con tanti giovani e tante belle idee. Il settore stesso era giovane e molto interessante. C'era qualche problema di gestione, ma lo abbiamo risolto subito. Da lì è cominciata una grande crescita ininterrotta, culminata nel 2004. Successivamente, abbiamo avuto il nostro primo calo, dovuto fondamentalmente al fatto che Electronic Arts, Activision e Microsoft hanno creato le loro divisioni italiane, e questo ci ha tolto una fetta di fatturati significativa. Ora, però, stiamo rapidamente recuperando. A fronte della perdita parziale di questi tre grandi clienti, abbiamo acquisito la distribuzione dei titoli Ubisoft, per noi molto importante, e quella di Sony. Di Microsoft siamo sempre i più importanti distributori; Activision la dividiamo con Digital Bros; Electronic Arts, infine, sempre con Digital Bros ma anche con DDE." Distribuzione: un oggetto misterioso, per molti videogiocatori, ma che ricopre un ruolo di grande importanza nell'industria. Cogliamo l'occasione per chiedere di illustrarci il panorama della distribuzione in



"Avevo parlato col mio capo, in Whirlpool, convincendolo a tenermi il posto per tre mesi, in modo da poterlo riprendere se fossi dovuta fuggire via da Leader!"
Luisa Bixio

Italia. Ci risponde Luisa Bixio: "Il distributore, una volta, era l'azienda che, importando il prodotto da un publisher estero, faceva tutto. Adesso il ruolo della distribuzione è molto cambiato, perché quasi tutte le etichette di videogiochi hanno una filiale italiana che si occupa del marketing. I distributori nazionali di videogiochi, che sono sostanzialmente tre, Leader, Digital Bros e DDE, dividono il loro lavoro in due macro settori: compagnie per le quali curano anche il marketing (nel nostro caso, ad esempio, Midway ed Eidos) e altre per le quali si occupano solo della distribuzione del prodotto in senso stretto, logistico (come facciamo per i giochi di Electronic Arts)." Interviene suo padre: "Nel primo caso si fa un vero e proprio co-publishing, mentre nel secondo ci limitiamo a comprare i prodotti di una casa per poi rivenderli." La palla torna a Luisa, che sottolinea come in Italia il ruolo del distributore nazionale sia più importante e delicato rispetto ad altre nazioni: "Il nostro è un mercato molto frammentato, non facilmente raggiungibile attraverso quattro o cinque grandi catene, come avviene altrove".

"Ho una certa età. È passato il momento di giocare. Nel 1994 avevo già 50 anni... non ero giovanissimo!"

Virgilio Bixio

Virgilio Bixio entrò in Leader

acquisendo il 50% delle quote. Oggi ne detiene il 60%. Per tanti anni ha mandato avanti il gruppo insieme a John Holder, attualmente a capo di THQ (abbiamo parlato con lui in **Game Pro 001**). Ma come era strutturato il lavoro in quegli anni? E che tipo di persona era John Holder? Chiediamo a Virgilio Bixio un ricordo dell'uomo col quale ha costruito un lungo sodalizio e un'importante avventura imprenditoriale. "John Holder è inglese, quindi prima di tutto egli si occupava di gestire i rapporti con l'Inghilterra, con i publisher. John, almeno all'inizio, era un giocatore. Non so se lo sia ancora ma, almeno all'inizio, aveva una grande sensibilità sul prodotto, sicuramente maggiore della mia. Io curavo bilanci, logistica e organizzazione aziendale. Ognuno, insomma, seguiva il suo campo di competenza. Il rapporto ha funzionato bene per tanti anni e lo abbiamo dimostrato ottenendo grandi risultati. Poi John ha deciso di intraprendere una strada differente e l'anno scorso ci ha lasciato per guidare THQ, che è un publisher importantissimo." Ma c'è stato modo, chiediamo, di divertirsi e costruire un rapporto di amicizia, magari in grado di reggere anche nel momento in cui le strade, professionalmente, divergono? "Certamente", risponde Virgilio Bixio, in verità un po' frettolosamente. Decidiamo di cambiare discorso. Quanto è cambiato il mercato e, con esso, Leader?

"Tantissimo. Ricordo che nel 1994 il mio primo bilancio fu di 19 miliardi di lire, cioè circa 10 milioni di euro. CTO, l'unico altro distributore, era solo di poco avanti, il che significa che il mercato valevo poco più di 20 milioni. Oggi parliamo di *centinaia e centinaia* di milioni, con logiche di comunicazione totalmente diverse. Una volta il riferimento media era TGM [The Games Machine, storica rivista di videogiochi PC ancor oggi edita da Sprea Media Italy, *NdR*], oggi è la televisione. Gli utenti erano tutti ragazzi, mentre oggi vanno dai 3 agli 80 anni!", "Specie dopo *Brain Training*!", interviene Luisa. "Appunto", riprende il padre. "Era una situazione pionieristica, meno articolata e sviluppata". C'era chi in molti ruoli sì improvvisava, no? "Lo stesso John Holder ha iniziato così. Credo che qualcuno gli chiese di portare dei giochi dall'Inghilterra e che, dopo un certo numero di richieste, egli capì che c'era un business interessante da intraprendere. E così iniziò tutto, quasi scherzando..."

Il lavoro non è uno scherzo,

però. Quanto pesa, oggi, una preparazione accademica per entrare nell'industria dei videogiochi? Quanto è fondamentale una laurea e quanto la passione e la conoscenza dei videogiochi? Virgilio Bixio ci dà una risposta saggia: "In azienda ci sono ruoli che non sono specifici del videogioco: l'amministrazione, la finanza, la logistica e altri. Qui conta la professionalità richiesta da ogni altra azienda. Quando invece si parla del marketing, diventa più importante conoscere e apprezzare i videogiochi, se si vuole instaurare il giusto rapporto col publisher e, alla fine, lavorare bene. Una laurea può essere utile, ma bisogna conoscere il prodotto". Luisa Bixio aggiunge: "È importante anche nel settore commerciale, oltre che nel marketing. Poi non parliamo del settore sviluppo, che grazie ad aziende come Milestone e Artematica è anch'esso presente in Italia e richiede grandi conoscenze tecniche e profonda passione per i videogiochi".
Il Gruppo Leader rappresenta perfettamente questa realtà variegata dell'industria di videogiochi poiché, attraverso una holding, controlla diverse società che coprono i differenti rami di attività: Leader, che è il distributore; Lago (che adesso opera con marchio Black Bean), il publisher internazionale; Milestone, team di sviluppo; Videogame.it, che fa distribuzione online, web e informazione; Pulsar, ufficio stampa e comunicazione. "Abbiamo anche altri rami accessori e una filiale che fa distribuzione in Inghilterra. Abbiamo oltre 100 dipendenti e una ampia rete di agenti". Virgilio Bixio parla

ITALIAN CONSOLE WAR: IL MISTERO CONTINUA...

Perché nessuno vuole i numeri delle console installate delle varie console?

Nonostante le nostre indagini, continuiamo a non riuscire ad avere dati certi relativi all'attuale situazione del mercato di videogiochi in Italia. Forse il DS è avanti rispetto alla PSP, ma molte settimane hanno visto la PSP in vantaggio... Il Wii è partito bene ma poi ha un po' frenato, mentre la PS3 si muove bene ma l'idea è che, a Natale, possa avere il suo vero e proprio boom, andando a raggiungere (e forse superare) l'Xbox 360. Il successo delle console, ci viene detto, dipende dal supporto dei publisher, perché una macchina non vende senza che ci siano i giochi.

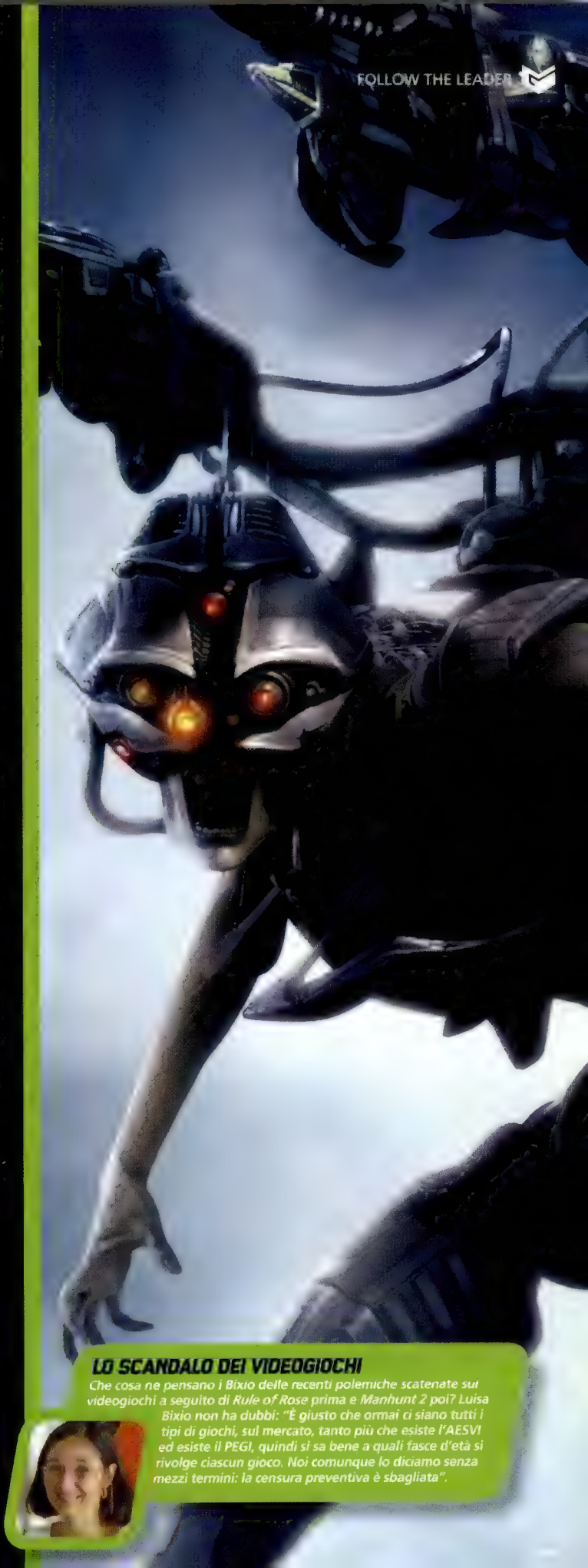
Vi sembrano discorsi molto generici e a tratti un po' scontati? Anche a noi, eppure oltre non siamo riusciti ad andare. Inutile dire che Game Pro non molla e che continuerà a indagare su questo segreto tricolore, convinta che i videogiocatori abbiano il diritto di sapere quante e quali console siano state da loro comprate. In fondo la vera ragione del successo dell'industria siamo noi, no? Continuate a seguirci e ne vedrete delle belle, parola di Game Pro.

con orgoglio della sua rete di aziende, come è ovvio, e 100 dipendenti non sono pochi. Uno, però, è decisamente diverso dagli altri, sebbene non sia un dipendente in senso tecnico.

"In Leader sono entrata nel 1996. Dopo essermi laureata in economia e commercio", racconta Luisa Bixio, "feci un anno presso lo studio di un commercialista e poi entrai in Whirlpool, dove rimasi un anno e mezzo nel settore commerciale. Non ho mai pensato di fare la libera professionista, perché durante l'anno di praticantato ho visto che la vita del commercialista non mi piaceva. Più bello stare in un'azienda, anche se ci si arrabbia di più!". Dopo neanche un paio di anni in Whirlpool, il tentativo di avvicinarsi all'azienda del padre. "Ero ancora giovane e potevo fare l'esperimento, per poi scappare se fosse andato male! Cominciai non nel commerciale, ma in amministrazione, dove sarei rimasta un paio di anni, per poi passare in comunicazione e marketing...". La interrompiamo, curiosi. Non aveva paura di andare a lavorare per suo padre? È una cosa che spaventa molti, in effetti. E Luisa annuisce e si apre in un radioso sorriso divertito. "Assolutamente sì! Ma infatti avevo parlato col mio capo, in Whirlpool, convincendolo a tenermi il posto per tre mesi, in modo da poterlo riprendere se fossi dovuta fuggire via da Leader!". L'avventura in realtà è andata bene, nonostante il lavoro di Luisa implicasse da subito l'essere a stretto contatto con il padre. "Il rapporto tra me e mia figlia è stato sempre e solo professionale", interviene Virgilio Bixio. "Senza mai uscire dai binari manageriali. È una questione di rispetto. Il metro usato con Luisa è stato lo stesso usato con chiunque altro: complimenti quando faceva qualcosa di giusto, un rimprovero nel caso di errori". La rete familiare è ancor più complessa, del resto, perché anche il marito di Luisa Bixio è in Leader. "E anche in questo caso, non sono mai sorti reali problemi", chiude Luisa.

Ma non ti hanno mai guardato male perché sei la figlia del capo? "Onestamente no, anche perché tutti vedono come io sia sempre al lavoro, nonostante abbia dei figli piccoli. Rispettano il mio impegno e la mia dedizione, credo". Luisa Bixio, anzi, ci fa notare come Leader sia una società che dà grandi opportunità alle donne e come, in fondo, l'industria italiana dei videogiochi nel suo complesso sia piuttosto progressista. Le donne sono molte e ricoprono spesso ruoli importanti.

"Le donne in Leader sono anche troppe!", scherza Virgilio Bixio. Sua figlia però interviene: "Milestone compensa, però. Lì sono quasi tutti maschietti!"



LO SCANDALO DEI VIDEOGIOCHI

Che cosa ne pensano i Bixio delle recenti polemiche scatenate sui videogiochi a seguito di Rule of Rose prima e Manhunt 2 poi? Luisa Bixio non ha dubbi: "È giusto che ormai ci siano tutti i tipi di giochi, sul mercato, tanto più che esiste l'AESVI ed esiste il PEGI, quindi si sa bene a quali fasce d'età si rivolge ciascun gioco. Noi comunque lo diciamo senza mezzi termini: la censura preventiva è sbagliata".

SPY vs SPY

DIMENTICATE LA MONOTONIA FANTASY DEL PASSATO E PRESENTE DEGLI MMO. QUESTO GENERE SI AUTODISTRUGGERÀ TRA CINQUE SECONDI... QUATTRO...

Quando gli sviluppatori di MMO (mondi persistenti online, per chi non lo sapesse) che non siano *World of WarCraft* parlano dei loro giochi, si premurano subito di assicurare che "c'è ancora un sacco di spazio da colonizzare" all'interno del genere. Ammesso che questo sia vero, resta da chiedersi perché ci siano così pochi giochi desiderosi di colonizzare questo spazio, mentre si preferisce rigurgitare all'infinito ambientazioni à la Tolkien, prive di qualsiasi originalità. Sony Online Entertainment Seattle, tuttavia, potrebbe essere sul punto di far saltare le convenzioni del genere, mettendo da parte elfi e goblin in favore di un'ambientazione futuristica centrata sul fascino e l'eccitazione dello spionaggio.

"L'obiettivo di *The Agency* è piuttosto semplice", spiega il manager di SOE Seattle, **Matt Wilson**.

"Vogliamo dare ai giocatori l'opportunità di vivere la vita di un agente segreto. Per noi questo significa prendere i migliori film del genere, da James Bond, alla serie Bourne a telefilm come 24 e Alias, e mettere nel gioco la stessa scarica di adrenalina, lo stesso senso di intrigo e di azione".

Mentre il team di sviluppo può citare la cruda violenza dei film come una fonte di ispirazione, il suo approccio è sicuramente scherzoso, dovendo di più a parodie come Austin Powers e *No One Lives Forever* di quanto faccia con le perverse cospirazioni di 24.

"Ci piacciono i film d'azione e di spionaggio", afferma il designer principale del gioco, **Hal Milton**. "E li amiamo particolarmente quando non si prendono assolutamente sul serio. Ci sono già un sacco di ottime aziende che producono serie simulazioni tattiche incentrate sul realismo estremo. Non ci interessa la simulazione, ci interessa passare del tempo in un posto divertente di cui si voglia essere parte". Visivamente, questa autonomia si riflette nello stile allegro e caricaturale dato alle ambientazioni e ai personaggi. È un approccio che dovrebbe garantire al gioco l'attenzione di un pubblico più ampio di quanto succederebbe se SOE

THE AGENCY
FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SONY**
SVILUPPO: **INTERNO (SOE SEATTLE)**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **TBA**

Hal Milton, lead designer, si lamenta dell'attuale mancanza di varietà negli MMO: "Si tratta di fantasy, fantascienza o socializzazione in forma libera. In pratica non c'è altro"

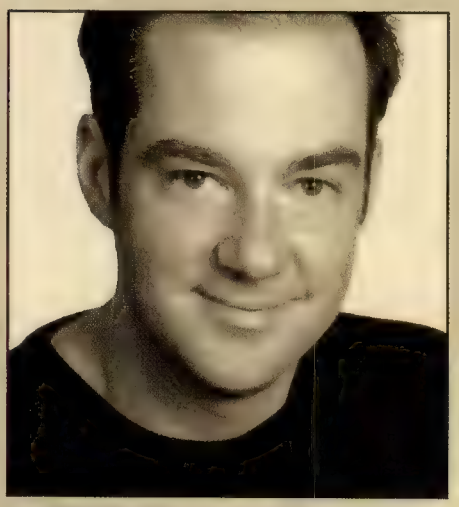
avesse fatto ricorso al solito machismo pompato che comunemente è il sostegno di giochi con un tale livello di azione esplosiva. Infatti, non contento di proporre un'estetica radicalmente diversa dalla maggior parte degli altri MMO, il focus di *The Agency* sull'azione è un'altra area in cui il gioco si discosta dalle convenzioni del genere, cercando di offrire al giocatore quella sorta di carneficina immediata che ci si aspetterebbe da uno sparatutto in prima persona.

Wilson spiega: "Abbiamo iniziato con questo IP quando John Smedley [presidente della SOE] venne a parlarci di creare un MMO 'per quelli come noi', come disse all'epoca. Per noi questo significava rivolgerci al grande pubblico, cercando di prendere il meglio dell'esperienza di gioco single player e mescolandola con la persistenza online per cui sono noti i giochi multiplayer di massa. La prima idea che ci è venuta in mente è stata di prendere gli elementi d'azione per cui sono famosi gli sparatutto su console per sposarli con la tendenza degli MMO, costruendo un mondo online persistente dove possiamo svolgere quella narrazione alla quale siamo abituati nei giochi in single player".

"Una cosa che ci ha colpito è come la gente capisca immediatamente cosa stiamo facendo e come adattarsi al gioco", aggiunge Milton. "Invece di dover affrontare la necessità di erudirsi sul perché Eldar il Mechanroth abbia attraversato lo Spinal Ruidark per recuperare la perduta Hadrac di Thrumvillia o perché il Campo Maser Classe V era fondamentale nel rescindere gli accordi commerciali del Settore Urlian conseguenti alla NanoCrisi del 3564, ci limitiamo a dire: 'Vivi la vita di un agente segreto'. Non devi sapere molto altro per capire cosa ti aspetta. Chi non vorrebbe avere macchine sportive truccate o un arsenale segreto di armi esotiche o sfilze di operativi in attesa dei suoi ordini? È

familiare, è immediato, ed è divertente". Il gioco vi mette nei panni di una nuova recluta in una delle due maggiori agenzie: la raffinata impresa di spionaggio UNITE, o il gruppo mercenario ParaGON. Ogni personaggio si unisce a una di queste agenzie nei panni di una nuova recluta che inizierà a muoversi attraverso le storie di questo mondo. "Il mondo stesso è strutturato intorno ai due quartier generali principali delle agenzie", spiega Milton. "Dopodichè, si aprono aree pubbliche e private in molteplici parti del mondo. Ci saranno attività di combattimento e non sparse attraverso tutte le aree pubbliche e private, le quali sono connesse tramite un modello di network con scali principali per viaggiare. Si sbloccheranno una varietà di meccanismi di viaggio, di sfide e attività, esplorando il mondo e svolgendo le missioni per migliorare la posizione del proprio personaggio all'interno di UNITE o di ParaGON". Milton elenca alcuni dei possibili compiti che si dovranno affrontare, dando un'idea del senso di avventura e della sua portata: infiltrarsi nelle organizzazioni nemiche per rubare informazioni o perpetrare sabotaggi, neutralizzare un folle paramilitare e i suoi scagnozzi nella giungla del Sudamerica, giocare a dadi al casinò di Monaco.

In diversi momenti, Milton sbandiera il mantra "divertimento subito, senza attese". È una dichiarazione di intenti che indica chiaramente un significativo distacco da un genere che spesso richiede una lunga fase di orientamento, seguita da un tedioso avvicendarsi di livelli. "Piuttosto che arrampicarsi in salita all'infinito, qui il tutto è centrato sull'espandere la propria capacità di accesso e la propria influenza sulle persone, i luoghi e le cose di questo mondo". A differenza di un MMO tradizionale, i livelli della corazza e dell'energia in uno sparatutto non possono



Matt Wilson, manager di SOE Seattle, è ansioso di vedere gli MMO espandersi oltre i confini del genere e prevede che la persistenza online diverrà una caratteristica onnipresente nei giochi

Il genere dello spionaggio era irresistibile, dice Milton: "Molti dei nostri colleghi avevano lavorato su MMO fantasy o fantascientifici ed erano pronti per un cambio di rotta"

cambiare troppo radicalmente nel corso del tempo, altrimenti si perderebbero le dinamiche che ci si aspetta di trovare in un ambiente del genere. Facciamo un esempio: se sparassimo varie volte alla testa di qualcuno, ci aspetteremmo che fosse una cosa un minimo negativa, indipendentemente da quanto a lungo costui abbia giocato. In un MMO tradizionale, se quel nemico avesse un livello abbastanza alto, allora non solo qualsiasi danno sarebbe insignificante, ma perfino la possibilità che un danno oltrepassi la sua Super Corazza o Armatura Superiore sarebbe molto bassa.

"Vogliamo evitare queste situazioni. La nostra filosofia è che 30 giocatori di primo livello possano anche avere la meglio su un giocatore del livello massimo: certo, magari potrà abbatterne qualcuno in più, prima che questo succeda, esibendosi in qualche mossa particolarmente spettacolare, o utilizzando uno e due gadget dispendiosi".

È una mentalità che evidentemente è stata applicata a molti aspetti del gioco. Il sistema delle classi, un elemento fisso del genere MMO, è stato totalmente ripensato in modo da renderlo più efficiente, accessibile e non punitivo. "Molti giochi online hanno questo rigido sistema di classi", dice Milton. "Si tratta di una situazione angosciante in cui, se non si conoscono tutti i dettagli in anticipo, si possono buttare ore della propria vita interpretando un personaggio con il quale non si va d'accordo". La risposta di SOE al problema è un sistema totalmente user-friendly. "Sei quello che indossi. Se vuoi un onesto combattimento basterà mettere la tenuta da guerra", spiega Milton. "Se vuoi una scena stealth, metti l'abbigliamento adatto ed è fatta. E se si vuole aiutare altra gente, nel frattempo, e avere l'opportunità di sparare a qualche nemico, ecco il ruolo di supporto". Buona parte di ciò che rende attraente il genere degli MMO è basato sulla misura in cui il gioco viene modellato dall'input dell'utente. In linea con questo, *The Agency* evita di punire il giocatore che sceglie di avvicinarsi al gioco con uno stile personale. E siccome si permette al giocatore di cambiare il proprio stile di gioco con la stessa facilità dei vestiti, l'idea che la struttura del gioco sia al servizio del giocatore è portata avanti da un'altra innovazione fondamentale.

"Una delle componenti più ampie del gioco sta nel venire introdotti al concetto di costruire una propria agenzia", dice Milton. "In tutto il nostro mondo c'è una serie di personaggi che in pratica si potranno collezionare. Questi formeranno le fondamenta della vostra agenzia". Non solo questa caratteristica fa progredire la narrazione e spinge più oltre lo sviluppo e l'esperienza personalizzata del giocatore, ma funge anche da elegante risposta a occupazioni che si trovano

"SE VUOI UNA SCENA STEALTH, METTI L'ABBIGLIAMENTO ADATTO ED È FATTA"

C'è ancora molto da fare per sviluppare il gioco, ma ha già un look insolitamente patinato per un MMO. Senza dubbio è il risultato della direzione artistica di Dangel, che dà alle ambientazioni il distintivo tocco esuberante

"Sulle console ci sono stati pochi giochi online con mondo persistente," dice Milton. "Con le risorse di questa generazione, le cose cambieranno radicalmente"

negli altri MMO e che richiedono un eccessivo dispendio di tempo, come il crafting.

"Consideratelo come il network di supporto di Jack Bauer", spiega Milton. "Potete assegnare loro degli incarichi e li vedrete portare a termine, che voi stiate giocando attivamente o meno". "Non dovrete stare seduti a premere un pulsante 500 volte", soggiunge l'art director **Corey Dangel**. La loro utilità, tuttavia, si estende al di là del crafting, sfumando i confini tra lo strumento, l'elemento della trama e l'unità di supporto. Milton suggerisce alcuni dei modi in cui si possono richiedere i loro servizi nel gioco: "Datemi una scansione satellitare dell'area; ditemi dove sono i nemici. Non posso sbloccare questa serratura elettronica; penetrate nel loro sistema informatico e fatemi aggirare i loro sistemi di sicurezza".

Successivamente, durante il gioco, si verrà avvisati che i loro compiti di crafting sono stati portati a termine: la super-car che avete chiesto è stata costruita ed è pronta, oppure la sorveglianza di un gruppo di personaggi ambigui ha dato dei risultati. Allo stesso modo, tuttavia, vi potrebbe essere notificato che il vostro operativo è stato catturato e che c'è una richiesta di riscatto, aprendo una missione in cui potete scegliere di salvare il vostro assistente. Tuttavia, questo processo d'evoluzione del personaggio non deve necessariamente essere un'attività individuale, come spiega Milton: "Se volete andare ancora più in là, potete unirvi con i vostri amici per creare agenzie collegate dove, se tutto va bene, potrete imbarcarvi nella conquista del mondo. Stiamo sviluppando una serie di idee connesse che attualmente vogliamo ancora tenere per noi. Tuttavia, tenete a mente che quando create un'agenzia, o vi unite ai vostri amici per crearne una più ampia, queste entità non esistono semplicemente in un file salvato o in una lista di amici. Il mondo del gioco vi conosce. Sa quanto siete potenti e quanto lo state diventando e vi proporrà una serie di sfide che testeranno la vostra determinazione nel corso del tempo".

"CONSIDERATELO COME IL NETWORK DI SUPPORTO DI JACK BAUER"

È di certo stimolante vedere delle innovazioni nell'ambito degli MMO, ed è particolarmente piacevole vedere SOE Seattle che crea un gioco diverso dai molti cliché che la casa madre ha originato per prima con *EverQuest*. "Questo è il futuro del gioco online", afferma Wilson. "Tra qualche tempo, probabilmente, non useremo più la classificazione MMO; sarà un principio basilare che i giochi abbiano mondi online persistenti di cui fare parte".

È vero che l'idea dei mondi persistenti abbia molto più da offrire che interminabili routine di dungeon piene di ratti o miniere di gnomi, ed è attraverso progetti come *The Agency*, che cercano di intrecciare vari generi e attrarre un nuovo pubblico nell'arena, che si amplierà il potenziale del gioco online.

SULLE ORME DI BOND

Uno dei modi in cui *The Agency* offre un'azione istantanea e adrenalinica è attraverso quelli che Milton chiama i "Momenti Agency": scene a effetto in cui si viene precipitati in una sequenza altamente acrobatica o in una sparatoria dal sapore cinematografico. L'esempio che abbiamo visto mostrava due giocatori, un'affascinante spia UNITE e un rude mercenario della ParaGON, saltare su una giostra e sparare a un'improvvisa ondata di nemici che li circondavano, mentre l'angolazione della telecamera cambiava in modo da sottolineare l'atmosfera da film. "Ti fa sentire un eroe", commenta Milton.

SPY VS SPY

Deus ex... machinima

Esistono da più di un decennio e continuano a guadagnare spinta. Fin dove sono arrivati i machinima, e dove stanno andando?

Tutto iniziò con la testa tagliata di John Romero. O meglio, con un blocco insanguinato di 40 poligoni che la rappresentava. Il filmato in cui appariva narrava la morte digitale del(l'ex) capellone di id Software e, per quanto rozzo, segnò di fatto l'imprevedibile nascita di un genere di intrattenimento che conta ormai migliaia e migliaia di esponenti.

L'espandersi del genere lo ha reso ancor più difficile da definire e lo ha intersecato con il cinema, l'animazione e gli spettacoli di burattini. Il suo legame con i videogiochi è tuttavia rimasto ben saldo, negli 11 anni circa che sono trascorsi dai suoi prodromi. Nel 1996, un gruppo di giocatori di *Quake* conosciuti come United Ranger mise insieme un cortometraggio utilizzando gli ambienti del gioco come scenografie. Non era una demo o uno speed run: i Ranger avevano un copione da seguire. Un giocatore seguiva l'azione come cameraman, usando movimenti di macchina e angolazioni presi di peso dalle convenzioni cinematografiche.

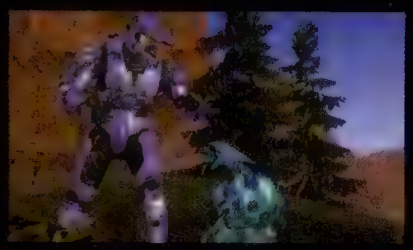
La storia non si svolge in una maniera poi così distante dagli eventi che potrebbero verificarsi in un deathmatch: un team in esplorazione viene decimato da un giocatore appostato all'altro lato di un teletrasporto. Un missile ben piazzato pone meritata fine alle vili tecniche del nemico, e i Ranger si riuniscono attorno ai suoi resti. "Si, è John Romero", dice uno di loro via chat testuale. "Figurarsi", dice un altro.

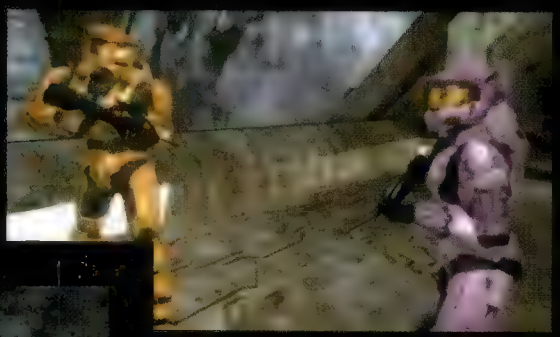
Questo film, titolato Diary of a Camper, viene solitamente riconosciuto come uno dei primissimi esempi di machinima. Ma non è il solo a contendersi il primato. Un gruppo che si fa chiamare ILL Clan, composto di studenti di cinema e televisione, riconobbe in quel periodo il potenziale dei loro deathmatch notturni come strumenti per girare brevi film in modo economico. Da quei primi "Quake Movie", come venivano chiamati, oggi ILL Clan è uno studio le cui creazioni vengono commissionate da network come MTV e SpikeTV, recentemente acquistato dalla Electronic Sheep Company perché portasse il suo famoso Tra5h Ta1k in *Second Life*. L'ILL Clan non è il solo ad ammassare ricavi economici grazie ai machinima, e il fatto che le aziende siano disposte a dar soldi alle community (per quanto sfruttandone il potenziale promozionale) comprova la crescente popolarità del medium.

"Credo che ogni machinima abbia un intrinseco valore di mercato", dice Burnie Burns, del prolifico studio Rooster Teeth Producions. "Ogni volta che un gioco finisce davanti a un pubblico, non fa che mostrare il livello della tecnologia. Anche se non ci si ritrova con un'opera a livello narrativo, si può sempre rimanere colpiti dal gioco usato per crearla".

È chiaro l'incentivo, per gli sviluppatori di videogiochi, a includere tool per la creazione di machinima all'interno dei loro prodotti e incoraggiarne l'uso. Ma, come spiega Burns, il successo del genere è una strada a due uscite. Usare il motore di un gioco in modo creativo è naturalmente affascinante per i giocatori: "Tutti vogliono plasmare e modellare la loro esperienza per adattarla ai propri gusti. I machinima estendono l'interattività oltre i confini stabiliti dai programmatori, e raggiungono un livello di partecipazione che continua ad attirare nuovi fan".

Il motore di *Halo*, i deathmatch, la chat vocale e la natura anonima e generica dei Master Chief rendono il gioco perfetto per l'arte della parodia





A *Quake* si tributa il merito di aver dato i natali ai machinima: il suo engine solido e la grafica modificabile, d'altronde, lo rendono ideale allo scopo. La ciliegina sulla torta fu l'uscita shareware delle sue prime edizioni

Un'altra ovvia ragione del successo dei machinima tra i creativi in erba sono i bassi requisiti per entrarvi. "I machinima hanno reso possibile a chiunque di realizzare delle animazioni", dice Philip **DeBevoise**, che gestisce la community Machinima.com . "Somigliano al modo in cui le videocamere digitali hanno permesso l'arrivo di una nuova generazione di registi, e sono stati la base per la rivoluzione dei contenuti generati dagli utenti".

Diventa così possibile che una sola persona sia il cast, lo staff di produzione, il regista e l'editore di un intero film, e i costi di tutto ciò si riducono al prezzo di un vecchio gioco e a qualche ora di impegno. Grazie alla pubblicazione del codice sorgente di *Quake III* e alla disponibilità totale di risorse di editing, perfezionatesi peraltro nel corso degli anni, la barriera si è ancora assottigliata.

Il vantaggio insito nel trafugare un motore di gioco è che, se si intende utilizzare unicamente oggetti e modelli già forniti dal titolo stesso, molte tipologie di interazione saranno già disponibili semplicemente premendo un tasto, il che significa che manipolare un personaggio è più un lavoro da burattinai che da animatori.

L'accessibilità degli strumenti creativi è parte di una rivoluzione, per usare il termine di DeBevoise, che continua a spandersi a macchia d'olio in tutti i media digitali. Ma, per quanto basata su nozioni

pittoresche ed egalitarie, la proliferazione di contenuti generati dagli utenti non nega una verità fondamentale: il 99 per cento di ciò che si produce, sia per il web o per il video, è in realtà spazzatura.

E i machinima non fanno eccezione. Una rapida disamina delle opere postate su Machinima.com mostra che molte di esse sono insensate e impacciate. E questa particolare branca creativa soffre di handicap maggiori di altre, proprio per via dell'accessibilità che la rende così popolare: associati ad essa, infatti, arrivano anche i limiti sulla qualità visiva imposti dall'engine in cui vengono girati. Anche alcuni dei migliori machinima, se piazzati in comparazione diretta con animazioni prodotte con pacchetti professionali, non sono che pallide imitazioni.

Non che questo significhi che l'abilità non ha nulla a che vedere con la creazione di un buon machinima. Semplicemente, si tratta di risultati rari. È indubbio che, per avere successo, i *machinimaker* devono affrontare sfide più ardue di molti altri, dal momento che le loro opere devono emergere in altre aree così da mitigare le limitazioni estetiche.

"Dobbiamo sempre tornare indietro alle basi della storia e della narrazione", dice DeBevoise. "Tutto parte da lì. Riderete di qualcosa perché era ben scritto, poco rispettoso dell'engine usato oppure dell'esecuzione tecnica finale.

"Penso che la qualità media si stia alzando giorno dopo giorno. Non solo i film sono più complessi, ma la narrazione e la realizzazione tecnica sono migliorate. Il trend continuerà con l'utilizzo dei machinima da parte dei registi tradizionali allo scopo di esprimere la propria creatività".

L'evoluzione del genere è indubbiamente corroborata dallo sviluppo dei tool stessi, diventati ormai caratteristiche su cui si basa la promozione di un gioco laddove, inizialmente, si trattava di ripensamenti o di hack. *Halo 3* ha ostentato

Philip DeBevoise, ovvero l'uomo dietro Machinima.com . Per quanto le community rivestano un'importanza centrale, molti degli autori più celebri gestiscono siti indipendenti

Scatti da Ballad of Black Mesa, un lavoro di montaggio sul comparto sonoro e di post-processing realizzato con il motore di *Half-Life 2* e uno stile visivo da iPod. Immaginatevi un ritmo tribale scandito dai suoni di proiettili e bombe: è esattamente così

il supporto per i machinima, e anche a giochi privi di tool proprietari sono stati resi grandi servigi dagli entusiasti sviluppatori della community dei machinima.

Con l'aumentare della convergenza di giochi e tool (si vedano gli esempi di *Second Life* e *The Movies*, che consacrano la creazione di contenuti come parte fondamentale dell'esperienza), è probabile che di fatto i machinima si stiano allontanando dai crismi originari: se erano un tempo film creati all'interno di un gioco, dobbiamo chiederci fino a che punto un gioco possa trasformarsi quasi in un pacchetto per l'animazione 3D, prima che l'associazione tra machinima e giochi diventi irrilevante. Sarebbe certo maggiormente nello spirito degli originali *machinimaker* suggerire che sia necessaria un'eversione delle meccaniche di gioco, che il film sia prodotto cioè con mezzi diversi da quelli intesi come parte del gioco.

"Credo che i machinima inizino là dove il giocatore smette di interagire con un mondo virtuale nel contesto di gioco", dice Burns quando gli viene richiesta una definizione del genere. "Un videogioco è una forma di tecnologia che produce uno spazio virtuale in tempo reale. Il 'gioco' è l'insieme di regole che viene fornito per interagire con esso. Nell'istante in cui si decide di interagire senza stare alle regole e si inizia ad esplorare il mondo a modo proprio, il gioco finisce e inizia il machinima".

È forse a causa del fatto che la maggior parte dei machinima si sviluppano all'interno di motori di gioco non intesi specificamente per la produzione di film che i risultati si prestano alla satira. L'esempio più ovvio è il famosissimo Red vs Blue di Rooster Teeth Productions, uno show comico che ha luogo negli engine di *Halo* e *Halo 2*, se non proprio nell'universo della serie. Burns, però, dissente: "Penso che porre l'accento su storie incentrate sul gioco sia semplicemente un fatto di circostanze. Dato che chi fa machinima è un videogiocatore, e dato che scriverà storie basandosi sulle proprie esperienze, è naturale che propendano verso il mondo dei videogiochi. In Red vs Blue cerchiamo di ridurre lo humour legato ai videogiochi, e se i nostri toni coincidono con quelli del gioco è solo perché siamo limitati agli elementi presenti in esso. È difficile fare una commedia romantica quando hai un lanciarazzi fra le mani".

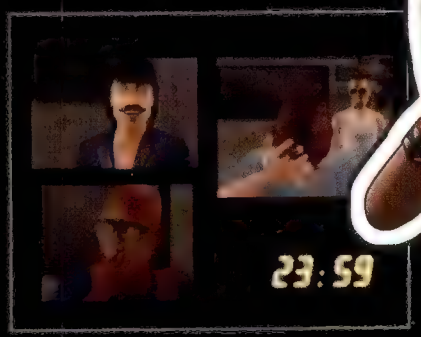
Ma è proprio l'assurdo effetto generato dal vedere i personaggi di Red vs Blue comportarsi in modi contrari alle regole del gioco a renderlo divertente. Gli autori potranno evitare lo humour legato ai videogiochi, ma tutto si svolge nel contesto di un enorme scherzo ai danni del gioco stesso.

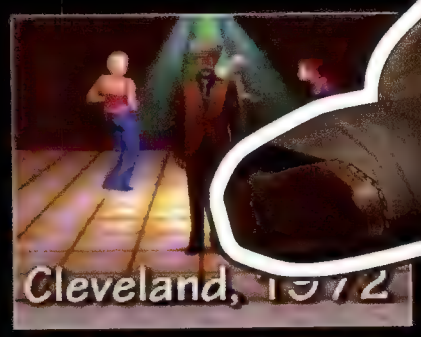
Senz'altro è proprio questa vena satirica a garantire un così ampio successo alle produzioni Rooster Teeth. Come accaduto per l'ILL Clan, anche Rooster Teeth ha superato i suoi inizi amatoriali e si ritrova spesso a lavorare su commissione per produrre machinima che promuovano il gioco in cui sono girati. P.A.N.I.C.S., creato da Rooster Teeth con il motore di *F.E.A.R.*, parodizza il gioco presentando la squadra dei marine che investiga sugli eventi paranormali come un gruppo di scansafatiche che sfruttano la credulità dei loro superiori per racimolare buoni pasto gratuiti. Interessante poi che Strangerhood, il machinima promozionale creato da Rooster Teeth per il più prosaico *The Sims 2*, sia una satira sulla banalità della vita nei sobborghi americani piuttosto che sul gioco stesso, forse perché già quest'ultimo è in parte parodistico.

"*The Sims* è ben più ampio, perché il tema suburbano apre molte più strade per la parodia", dice Burns. "Una casa, una poltrona, un televisore e un gruppetto di gente: ecco gli ingredienti delle moderne sitcom americane. *The Sims* li possiede tutti".

Grazie ai protagonisti, definiti come "stereotipi vari", e ad un plot in sviluppo che pare cambiare in base alle esigenze del singolo episodio, Strangerhood attacca molti luoghi comuni americani, oltre che le noiose routine della vita quotidiana. Il massacro dei reality che compie non solo è memorabile, ma rimarca le somiglianze tra *The Sims* e il voyeurismo sadico di show come Il Grande Fratello o L'isola dei famosi.

"I machinima iniziano là dove il giocatore smette di interagire con un mondo virtuale nel contesto di gioco"





La forza delle parodie di famosi show televisivi risiede nell'utilizzo degli stessi segnali visivi degli originali, per quanto in forma distorta: una tecnica che funziona con i media più popolari, da Spitting Image a Saturday Night Live

Strumenti del mestiere

"I tool a disposizione variano da gioco a gioco", dice Burns. "I giochi PC hanno solitamente più tool, dalla telecamera staccata alla possibilità di modificare più agevolmente i singoli elementi". Esiste una quantità strabiliante di tool, ma se si vogliono manipolare dei modelli poligonali preesistenti senza creare nuove animazioni, molto si può fare anche registrando semplicemente una partita. In *Halo 2* esistono bug che è possibile sfruttare per eliminare l'arma equipaggiata, in modo da lasciar libera la visuale e utilizzarla come una vera e propria telecamera: questo significa che non servono obbligatoriamente applicazioni complesse per seguire l'azione o i comportamenti scriptati.

È quasi una [illegible], per i protagonisti di P.A.N.I.C.S. (machinima [illegible] su *F.E.A.R.*), trovare dei fantasmi: sono più abituati a vedere segretarie impaurite e una paga facile

Forse a segnalare che le pretese del genere si stanno alzando, Shadows of the Dead, machinima basato su *Half-Life 2*, non è ancora vicino all'uscita ma è dotato di trailer. Pessimo voiceover drammatico a parte, sembra una produzione assai compiuta

"Gli umani danno il loro meglio", intona la TV, "in gare nelle quali i concorrenti devono vivere insieme in una casa su un'isola solitaria e perdere peso ingurgitando cibo schifoso e compiendo acrobazie per guadagnarsi l'approvazione di un milionario egocentrico, il tutto mentre si tenta di coronare il sogno dell'amore eterno".

Restando nell'ambito della satira, uno dei machinima più intellettualmente stimolanti è sicuramente This Spartan Life, un talk show ambientato in *Halo 2*. Come in tutti gli altri machinima fin qui menzionati, quest'ultimo ricava molto del suo humour dal fatto che viene filmato in un gioco: per quanto non direttamente parodistiche dell'universo di *Halo*, le discussioni, spesso impegnate, vengono condotte in modo consapevolmente assurdo: in uno dei primi episodi, l'artista Peggy Ahwesh fu invitata per discutere sul ruolo della donna nell'immaginario culturale mentre saltellava su un Warthog. Non mancarono caustiche osservazioni sulla forma allusiva dei teletrasporti di *Halo 2*. Più recentemente, i toni di un dibattito sulle libertà civili furono smorzati grazie all'uso di armi per sottolineare le argomentazioni di ciascuno. This Spartan Life sarebbe uno show sopra la media indipendentemente dalla sua ambientazione, ma la sua esistenza nell'universo di *Halo* circonda tutto di un surrealismo che semplicemente non si può ignorare.

Di contro, i machinima che non vogliono accettare l'assurdità della loro ambientazione e neanche riconoscere il fatto che siano stati creati con un gioco devono lottare per superare la loro mediocrità visiva. I machinima in cui il gioco stesso non risulta integrato nello scopo del film corrono il rischio di apparire come pigre scorciatoie; il fatto che i suoi creatori abbiano ritenuto più semplice o economico padroneggiare gli strumenti dei machinima piuttosto che una suite per l'animazione non dovrebbe influenzare un giudizio imparziale della loro qualità.

Esistono comunque delle notevoli eccezioni, come il lungometraggio Borg War: una volta preparati alla massiccia esplosione di *nerdosità* proveniente dal mettere assieme Star Trek, le fan fiction e i videogiochi, si rivela dotato di una storia coinvolgente e ben studiata all'altezza delle controparti hollywoodiane. Il suo creatore, **Geoffrey James**, intendeva creare un film che fosse superiore al recente (e ampiamente ridicolizzato, come merita) Star Trek: La Nemesi. Dopo aver accettato i limiti dei machinima, si può dire che riesca nell'impresa. Sotto questa luce è facile dimenticarne l'aspetto goffo o quantomeno perdonarlo, sapendo che una tale produzione non sarebbe stata possibile senza saccheggiare una quantità di giochi su licenza di Star Trek.

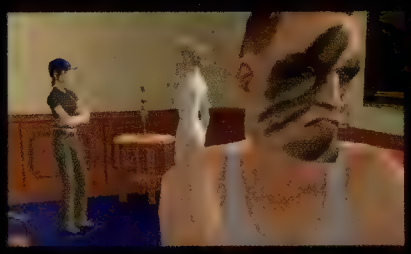
"I toni di un dibattito sulle libertà civili furono smorzati grazie all'uso di armi per sottolineare le argomentazioni di ciascuno"

"Volevo riutilizzare il sonoro dai due *Elite Force* così da far suonare professionale il doppiaggio", dice James sul suo sito. "Realizzare lo script ha richiesto la memorizzazione pressoché totale dei contenuti di un migliaio di file sonori e il loro riarrangiamento, parziale o per intero, per creare una trama del tutto nuova. In certi casi ho potuto usare le clip così com'erano, ma in altri ho dovuto editare parecchio". Il processo ha consentito ad alcuni attori originari, inclusi Patrick Stewart e Tim Russ, di riprendere i propri ruoli (vocalmente, almeno), e conferisce al doppiaggio una qualità spesso assente nei machinima.

Lara e il femminismo

Il machinima viene usato anche per scopi ben più astratti di quelli drammatico o comico. Alcuni artisti ne hanno riconosciuto il potenziale come veicolo di critica culturale; i commenti su film o altri media non interattivi devono necessariamente essere esterni, e con i videogiochi (specie attraverso i machinima), l'artista o il critico ha a disposizione la possibilità di entrare nel soggetto della critica. Il film di Peggy Ahwesh, She Puppet, è diventato famoso nel 2001 per la sua analisi delle percezioni culturali del femminismo condotta attraverso l'originale *Tomb Raider*. Secondo l'Electronic Arts Intermix, She Puppet "trasforma il videogioco in una riflessione sull'identità e la mortalità (...) dell'individuo in un mondo sempre più artificiale".

È strano notare come l'originale *The Sims*, pur avendo meno possibilità di interazione, abbia ispirato machinima di qualità superiore rispetto ai suoi seguiti e a *The Movies*. Dato però che la forma è creata anche dalle limitazioni, non dovrebbe essere una grande sorpresa



Se molti di questi machinima 'seri' zoppicano per la poca autocoscienza dell'opacità della loro estetica, è chiaro che le cose cambieranno con l'evolversi dei tool e con i motori grafici più nuovi che vengono resi disponibili sempre più presto.

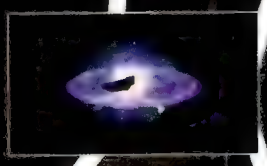
"La qualità visiva dei machinima non potrà che migliorare", dice DeBevoise sul loro futuro. "Il fenomeno è in rapida crescita all'interno della comunità dei videogiocatori e penso che presto passerà la barriera, quando riusciremo a creare dei prodotti adatti anche ai non giocatori. Il nostro modello più importante è la capacità di Pixar e Dreamworks di creare film animati che divertono due tipi di pubblico diversi: bambini e adulti".

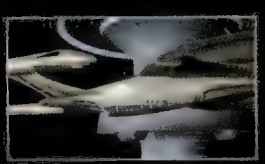
Non è improprio parlare di tali case, dato che, di converso, i machinima possono essere un ottimo modello d'ispirazione per gli studio d'animazione professionale: non è difficile immaginare una Pixar che compila engine fisici per muovervi le proprie creazioni digitali piuttosto che animarle frame per frame. Come fa notare Burns, "il concetto dietro ai machinima è stato già sfruttato in blockbuster come la trilogia de Il Signore degli Anelli: si pensi all'engine Massive usato per le battaglie campali. Semplicemente, non si chiamava machinima. Le teorie che li definiscono finiranno col muovere i più potenti tool utilizzati nelle produzioni cinematografiche". D'altronde è vero che i motori degli FPS sono stati ampiamente utilizzati per riprodurre parti di girato; è un fatto noto che George Lucas utilizzò l'Unreal Engine per pianificare le sequenze della nuova trilogia di Star Wars.

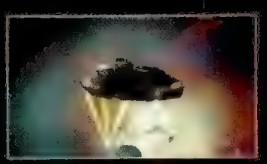
E sebbene Burns predichi che "lo spettro dei machinima continuerà ad espandersi verso il filmmaking tradizionale, tanto dal vivo quanto d'animazione", è meno categorico nel definire in quale momento cesserà di essere machinima. È indubbio che le domande sul futuro del genere ritornano al problema di quanto possa esso allontanarsi dai videogiochi prima di dissolversi nell'area di competenza di altri media. È un dilemma che preconizza una spaccatura tra coloro che vogliono semplicemente creare dell'animazione e chi, invece, vuole creare dell'animazione che sia pertinente al mondo videoludico. Con l'inclusione delle basi dei machinima nei pacchetti professionali per l'animazione, il valore del produrre animazioni con un engine di gioco diminuirà per la prima categoria.

Ma anche qualora il termine si diluisse tanto da essere privo di significato, il machinima esisterà comunque nella sua forma originaria e strettamente definita, perché esisteranno sempre coloro che desiderano commentare e parodiare i videogiochi, e non vi sarà mai modo migliore di farlo che affidarsi ai giochi stessi.

L'Ill Clan's TraSh Ta1k è ospitato da Ill Will (sopra con William Shatner) e dal suo socio Mel, un razzo dalla parlata volgare. I dialoghi sono di ottima qualità, dalle battute sui videogiochi al tributo cantato a *Second Life* di uno degli ultimi episodi







Borg War, creato utilizzando modelli e suoni dei giochi della serie *Elite Force*, ha un plot decisamente superiore a quelli visti in qualunque film di Star Trek sin da Primo Contatto, ed è celebre per la buffa barbetta nu-metal di Picard

IL DESTINO NEL NOME

QUANDO DECIDI DI CHIAMARTI CON IL NOME DI CHI I VIDEOGIOCHI LI HA CREATI, QUALCHE RESPONSABILITÀ IN PIÙ ACCETTI DI ASSUMERLA. GAME PRO SI È RECATA A MILANO A INTERVISTARE ANDREA COLOMBO, NUOVO GENERAL MANAGER DI ATARI ITALIA, SULLA SITUAZIONE DELL'INDUSTRIA E DEL MERCATO.

Il suo predecessore, Paolo Iacono, aveva la fama di essere un duro, un capo determinato, deciso, secondo alcuni persino cattivo. Fatto sta che adesso che si è insediato sul trono di Hasbro Italy (evidentemente, allora, qualche punto di contatto tra videogiochi e giocattoli c'è...), lo scettro del comando è passato ad Andrea Colombo, già da molti anni in Atari in posizioni di rilievo.

Andrea Colombo sembra una persona serena e pacata, ma si nota subito che, sotto la superficie, si nasconde un carattere molto forte. L'industria dei videogiochi è in un momento di grandi cambiamenti, e lo stesso può dirsi di Atari, quindi non indugiamo in formalità e entriamo subito nel vivo dell'intervista.

Cominciamo col parlare di lei. Come è entrato in contatto col mondo dei videogiochi e con Atari in particolare?

Ho iniziato a lavorare in un settore che non c'entra assolutamente nulla: alla Galbani. All'inizio del 2000 mi è capitata l'occasione di passare ai videogiochi, entrando in Leader. Lì sono stato quasi due anni, uscendone verso la fine del 2001. Il mio ingresso nel campo dei videogiochi è avvenuto un po' per caso e un po' per passione; tutti, da giovani, cerchiamo di lavorare in un settore che ci appassiona, e a me i videogiochi piacevano decisamente di più delle mozzarelle e dei salami, con tutto il rispetto per questi prodotti! La mia estrazione è il marketing, quindi sono passato dal marketing Galbani a quello Leader, dove mi sono occupato come Product Manager prima di Mattel, poi di Empire e infine, per un breve periodo, di Activision. A fine 2001, uscito da Leader, sono approdato presso quella che allora si chiamava Infogrames Italia, sempre nel settore marketing. Nel 2005 ho esteso le mie funzioni al new business per poi arrivare a ricoprire la carica che ho adesso, cioè di General Manager, in veste della quale ho appena chiuso il mio primo semestre. È stata una crescita importante e di grande soddisfazione. L'azienda ha dimostrato, e non solo con me, di premiare l'impegno al suo interno, e non lo dico in quanto "vittima" diretta (in senso positivo!), ma perché non è cosa così comune nel mondo del lavoro.

La sua è stata una carriera rapida e di successo. Chi sono stati i suoi mentori, se ne ha avuti?

Se devo spendere due parole per qualcuno, e non lo faccio certo per ruffianeria, queste vanno a Paolo Iacono, il mio predecessore, attuale managing director di Hasbro Giocattoli. Con lui sono cresciuto e ho imparato molto. Per lui ho un grande senso di gratitudine.

Torniamo a un punto che ci interessa da vicino: la passione per i videogiochi. Lei ha detto di essere stato contento di cambiare settore e lavorare nel mondo dei videogiochi. Quindi lei

era un videogiocatore. Può raccontarci qualche aneddoto legato ai videogiochi che la riguarda, magari anche relativo alla sua infanzia?
Dire che sono un videogiocatore è una frase azzardata... Gioco, sì... giocavo... molto di più in passato, per pura questione di tempo libero. Non so se sia una fortuna o una sfortuna ma i miei gusti, in fatto di giochi, sono sempre stati molto standard, con *Pro Evolution Soccer* in testa, seguito dai giochi della serie di *Matrix*, visto che sono un grande appassionato della saga.

Quindi deluso dai sequel del film, immaginiamo...
E invece no. Da questo punto di vista, sono assolutamente un bastian contrario. Secondo me i sequel del film non sono stati compresi dal grande pubblico. È certamente difficile ripetere il successo di qualcosa che rappresenta una vera e propria rivoluzione, come è stato per Matrix, però secondo me Reloaded e Revolutions sono due ottimi film, che rivedo spesso con estremo piacere.

Torniamo ai videogiochi e ai suoi ricordi...
Sì, diciamo che non sono un videogiocatore in senso stretto. I miei ricordi più vivi sono relativi al Commodore 64, la macchina che mi ha iniziato ai videogiochi. Ho un ricordo molto vivido: ero piccolo e mi avevano regalato il C64. Ero così contento che ci ho giocato per otto ore di seguito... un gioco di calcio del quale non ricordo il nome... giocai dalle 14:00 alle 22:00 e, quando la mattina dopo andai ad accendere il computer, scoprii che non andava. Avevo bruciato il trasformatore! Era una macchina favolosa, davvero. Da quel momento ho giocato su computer fino all'avvento della PS2, che mi ha convertito alle console. Più che altro, mi ero stancato di star dietro agli aggiornamenti del PC necessari per giocare. PS2, Xbox e Xbox 360 sono le macchine che ho utilizzato di più.

Ultimo videogioco non Atari giocato?
PES.

Parliamo di Atari Italia. Vuole raccontarci come è nata la filiale e come si è evoluta?
Il progetto è nato nel 1999 ma la filiale è nata il primo aprile del 2001. Fu un progetto rivoluzionario, per quei tempi, perché Infogrames fu il primo publisher ad aprire una filiale italiana completa, con tutti i reparti funzionanti. Nel maggio del 2003, in concomitanza del lancio di *Enter The Matrix*, l'azienda ha cambiato nome, pur rimanendo la stessa. Lo ha fatto per motivi molto semplici, di immagine, perché Atari è un nome famosissimo, conosciuto in tutto il mondo, dalla west coast americana al Giappone. È il nome dell'azienda che ha creato l'industria dei videogiochi. Atari è cresciuta poi molto grazie ai giochi basati sui manga, trainati da *Dragon Ball*. Atari Italia, negli ultimi due anni, si è davvero rafforzata moltissimo, e quest'anno abbiamo una previsione di crescita di fatturati e profitti che va oltre il 50%. Il numero è significativo, perché rappresenta una crescita doppia rispetto a quella dell'industria italiana di videogiochi.

Come siete messi nella classifica italiana dei publisher?
A seconda dei momenti, siamo secondi o terzi, dietro all'imbattibile numero uno che è Electronic Arts. E chi la smuove, da lì! Questo dato, però, ci sottostima, in realtà, perché non tiene conto di alcuni canali innovativi di distribuzione che noi utilizziamo, come gli Autogrill, gli uffici postali e le stazioni di benzina. Su questo fronte, tra l'altro, trattiamo anche cataloghi di altre aziende.

Torniamo al nome Atari. Con grande onestà, dobbiamo dargliene atto, ci ha detto che la scelta è stata dettata da motivi di immagine. Il marchio Atari, tuttavia, rappresenta qualcosa di importante, nella nostra storia. L'azienda di Nolan Bushnell è emblematica di un'epoca nella quale era ancora facile e possibile sfornare giochi originali, idee innovative non necessariamente vincolate a licenze o forzate serializzazioni. Sempre parlando con assoluta franchezza, crede che la vostra azienda possa o voglia tentare di dare un senso ulteriore al suo illustre nome cercando di battersi per dei valori che in parte vanno perdendosi, oppure non c'è nulla di tutto questo e tutto si riduce ad una, peraltro azzeccata, mossa di marketing?
La domanda è chiarissima. Sinceramente credo che Atari riesca, anche se non sempre, a incarnare in parte questi valori. Anche se abbiamo le nostre serie, abbiamo sempre cercato di dare spazio all'originalità e alla creatività, e questo non solo come politica di sviluppo, ma anche nel senso di libertà data alle filiali di importare prodotti innovativi. Vorrei fare due esempi concreti. *Guitar Hero* arrivò in Italia grazie ad Atari, che stipulò un contratto con RedOctane. Poi Activision comprò la società e il prodotto divenne suo, ma noi avevamo visto il potenziale innovativo dirompente di quel gioco. Un altro esempio è *Alien Hominid*, altra piccola grande innovazione nata dalla scena dei giochi in Flash che abbiamo portato nei negozi italiani. Anche il fatto di lanciare a settembre un prodotto eccellente come *The Witcher* testimonia che Atari dà ampio spazio a nuove serie, non solo a sequel. La soddisfazione, in questo caso, è duplice, perché c'è anche l'orgoglio di dare una grossa chance a un team [CD Project, *NdR*] di un paese emergente come la Polonia.

NON SI PUÒ RISCHIARE, PER ASSECONDARE I CASUAL GAMER, DI TRADIRE GLI HARDCORE GAMER, CHE COSTITUISCONO IL NOSTRO UTENTE DI RIFERIMENTO PER ECCELLENZA

A questo punto, però, la domanda è d'obbligo. E l'Italia, allora? Non sarebbe opportuno aiutare anche gli sviluppatori italiani?
In Italia ci dovrebbero essere più opportunità, in effetti. Siamo sinceri, però... a livello istituzionale, questo tipo di mercato non è stato mai incentivato né aiutato in alcun modo, e questo è un vero peccato. L'Italia è un paese abbastanza importante in fatto di consumi di videogiochi, in realtà. Noi cerchiamo di fare la nostra parte, ad esempio dando supporto al Master in Videogame Design che Riccardo Cangini sta tenendo a Roma. Atari Italia ha dato massima disponibilità non solo per fare seminari, lezioni e interventi, ma anche per accogliere presso le sue strutture stagisti da inserire nel mondo del lavoro. Certo, è solo una goccia

nell'oceano e c'è molta strada da fare... ma almeno noi facciamo qualcosa.

Restando in Italia, vogliamo fotografare il mercato attuale?
A discapito di ciò che troppo spesso Si pensa e si dice, il mercato italiano dei videogiochi cresce a doppie cifre. Il videogioco genera un grande appeal e diventa sempre più mass market. Sempre più canali vendono videogiochi, come dimostrano le iniziative di Atari Italia delle quali abbiamo appena parlato. Nelle stazioni di servizio c'erano i CD musicali e i DVD... adesso ci sono anche i videogiochi, e il successo è stato straordinario. Certe politiche hardware dei costruttori di console hanno inoltre aiutato la causa dello sviluppo del mercato dei videogiochi: pensiamo ai controlli di DS e Wii, all'EyeToy di PS2 o al Live di Xbox.

A proposito di console, può aiutarci a risolvere il mistero della console war italiana? Siamo strapieni di dati relativi a USA e Giappone ma non riusciamo a sapere con una certa esattezza quante console sono state vendute a casa nostra. Possibile che sia un segreto così inconfessabile? Chi è avanti: il DS o la PSP? Il Wii o la PS3?
[Ride] Questa è la domanda da un milione di dollari! Oggi è ancora presto per dire chi vincerà la nuova console war...

Certo, ma a noi basterebbe sapere la situazione attuale, accettando il fatto che tutto possa cambiare e che, al momento, non esistano ovviamente vincitori e perdenti.
Già parlare di console war, oggi, ha meno senso, perché le macchine si rivolgono a utenti diversi e soddisfano bisogni diversi. A livello settimanale, le performance variano molto: è un testa a testa molto equilibrato e i publisher sono molto curiosi di vedere come si evolverà questo mercato. Davvero non c'è un vincitore. Le vendite sono equilibrate e variano di settimana in settimana in base alle uscite di titoli più o meno forti che trainano l'hardware.

Ma ad oggi è più avanti il DS o la PSP?
Non possiamo dare dati assoluti relativi all'Italia, tanto meno relativi a prodotti di altre aziende del settore. Oggi in Italia il DS ha una base installata sicuramente superiore a quella della PSP, e questo è un dato oggettivo, però è impossibile dire come evolverà la situazione.

Se le dicessimo 450.000 pezzi contro 350.000 saremmo vicini o lontani dalla reale situazione?
A questa domanda non posso davvero rispondere, la deve porre alle due aziende in questione.

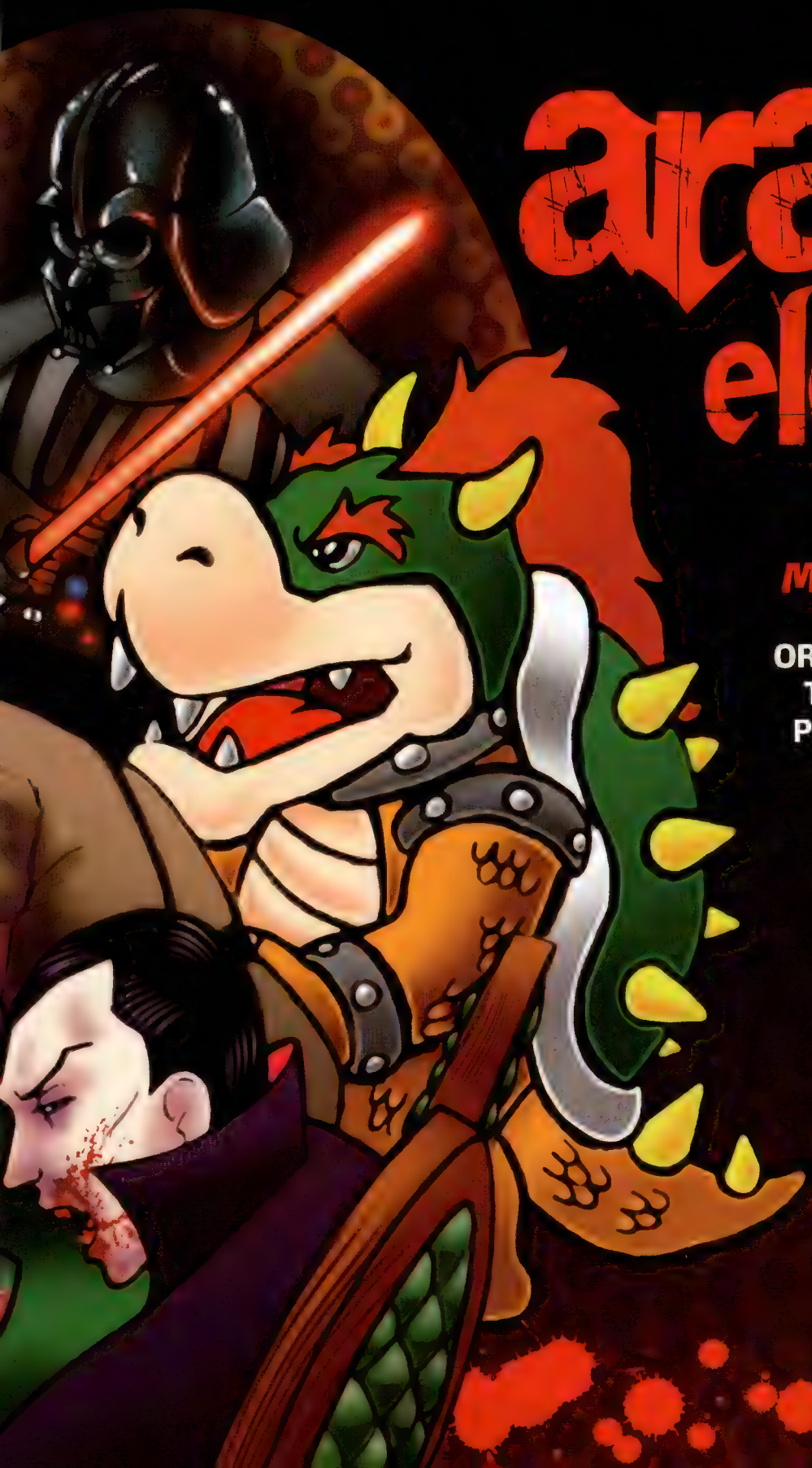
Allora torniamo ad Atari. Atari ha attraversato una fase difficile e ha compiuto scelte molto particolari e, sotto certi aspetti, innovative. Pensiamo ad esempio alla politica di non avere più team di sviluppo di sua proprietà ma di negoziare singoli giochi di volta in volta con i diversi sviluppatori. Come sta andando questa politica? Sta dando buoni risultati? E qual è il senso di questa scelta?
Ci sono diversi ragionamenti dietro questa scelta. Innanzitutto il fattore economico: oggi sviluppare un videogioco implica molti anni di lavoro e parecchi milioni di euro. Il business model di Atari ha il vantaggio di lasciarci liberi di andare a pescare, di volta in volta, i team più interessanti e con idee vincenti. Il caso di *The Witcher* è emblematico. Quindi il modello di Atari rappresenta una scelta economica ma al tempo stesso strategica, perché ci rende più flessibili e competitivi sul mercato. Se ben ci pensiamo, poi, e lo dico con grande umiltà, non abbiamo fatto questa grande scoperta... il settore del cinema, per tanti versi simile a quello dei videogiochi, funziona tutto così. Warner e Paramount pagano a contratto registi, produttori e attori per realizzare, di volta in volta, il miglior film possibile. Il cinema, molti anni fa, era invece strutturato in modo simile a come è oggi l'industria dei videogiochi. Forse Atari è più avanti, sebbene non abbia comunque applicato questo modello di affari al 100%, visto che possiede ancora, ad esempio, Eden Studios.

Proprio in ragione dei maggiori costi di sviluppo, c'è chi pensa che il futuro sia realizzare giochi strutturati in episodi brevi. Doug Lombardi di Valve, ad esempio, ci disse che, finito Half-Life 2, sarebbe stato impensabile partire subito con un altro progetto così vasto. Episodi brevi consentono di avere dei risultati a breve termine, dando ossigeno alla software house.
Certo, il costo dei videogiochi è elevatissimo, ma le serializzazioni restano per adesso dei casi rari, sebbene la serializzazione in senso lato, cioè produrre molti sequel della stessa serie, sia figlia della stessa esigenza di livellare i costi e ridurre i rischi. Da parte nostra, cerchiamo di ottimizzare le risorse, più che serializzare i giochi. L'Aurora Engine di Neverwinter Nights è un esempio perfetto. Credo che poi, nel prossimo futuro, saranno strumenti quali l'*in-game advertising* [pubblicità all'interno dei giochi, *NdR*] e il *product placement* [usare oggetti reali nei giochi a seguito di sponsorizzazioni, *NdR*] ad aiutarci a rendere sostenibili i costi di sviluppo. Non dimentichiamoci che noi non siamo il cinema, che può vendere il film in una serie di infiniti passaggi (cinema, home video, TV, ecc.), quindi dobbiamo stare più attenti. E non credo che la stretta serializzazione possa essere una soluzione troppo apprezzata dai videogiocatori.

Quanto è stata dolorosa, se lo è stata, la cessione di importanti franchise quali *Driver* e *Stuntman*?
Dolorosa non è il termine esatto. Le serie passano di mano. Alcune si perdono, altre si acquistano. Da genitori, si è sempre un po' tristi quando i figli se ne vanno di casa, però arriva un momento in cui è giusto che ciò avvenga. Abbiamo lasciato andare *Driver* ma, ad esempio, l'accordo con Namco Bandai ci ha portato *Ace Combat* ed *Eternal Sonata*.

Dal boom del DS e del Wii non di fa altro che parlare di casual gamer. Non si rischia la rapida saturazione di questo segmento di mercato? Altra cosa: secondo lei è possibile trasformare gradualmente il casual gamer in hardcore gamer?
È vero, molti si stanno gettando su questo nuovo tipo di giochi, ma credo che un rischio di saturazione del mercato sia ancora molto lontano. Quanto alla seconda parte della domanda, credo che ci si possa provare ma che sia molto difficile, perché un casual gamer ha esigenze molto diverse. Ama giochi semplici e immediati e predilige le console. Non si può rischiare, per assecondarlo sempre e comunque, di tradire gli hardcore gamer, che costituiscono il nostro utente di riferimento per eccellenza.

Concludendo, come sta Atari Italia?
In forma eccellente. Stiamo triplicando fatturati e profitti e abbiamo una delle lineup più forti della nostra storia. Il mio obiettivo è quindi di consolidare i risultati e crescere sempre di più.



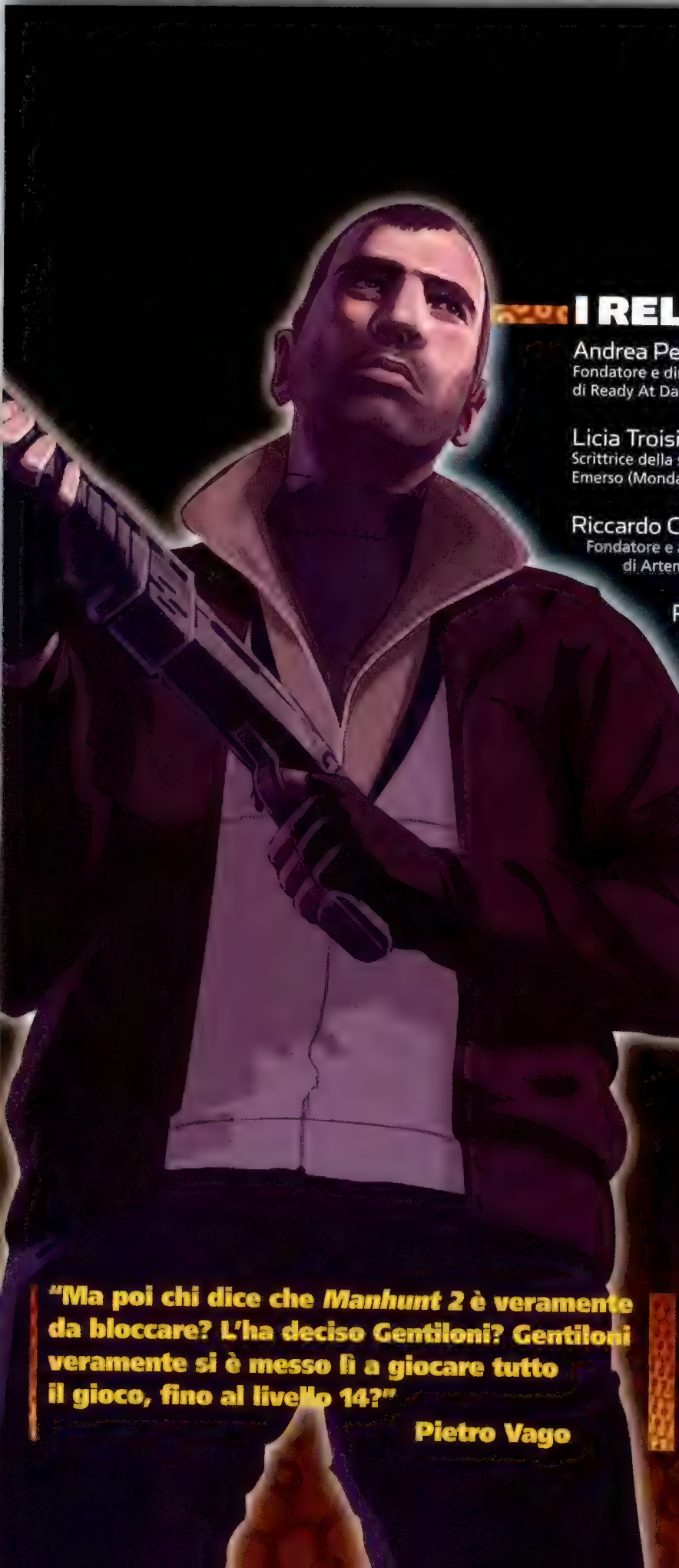
arancia elettronica

PRIMA *RULE OF ROSE*, ADESSO *MANHUNT 2*. I VIDEOGIOCHI SONO SOTTO ASSEDIO? *GAME PRO* HA ORGANIZZATO UNA TAVOLA ROTONDA TRA AUTORI ED ESPERTI PER FARE IL PUNTO SU *VIOLENZA*, *CENSURA* E *LIBERTÀ* DI ESPRESSIONE

L'ignoranza genera mostri, si sa. Prima l'attacco è venuto da grandi mezzi di comunicazione di massa, poi si sono accodati i politici, provenienti da tutti gli schieramenti e uniti da una medesima linea di comportamento. Parlare senza informarsi. Dopo il vergognoso pseudo scoop scandalistico montato ad arte da Panorama sul caso *Rule of Rose* con un collage di luoghi comuni, inesattezze e testi scopiazzati dal forum di Games Radar, mi sono mosso autonomamente con una lettera aperta indirizzata al direttore e all'autore del pezzo e con un invito, a loro rivolto, a partecipare a un dibattito pubblico in occasione dello scorso GAMECON, il salone annuale del Gioco e del Videogioco. Inutile dire che la lettera, pur ripresa e pubblicata da molte testate, non ha avuto risposta, e che i signori giornalisti non hanno partecipato al confronto. Ora che *Manhunt 2* ha riaperto la questione, è tempo di tentare di nuovo di fare qualcosa, e **Game Pro** lo fa con le sue armi: l'informazione, quella vera e onesta, e il dibattito. So bene che molto difficilmente il Ministro Gentiloni vorrà darci ascolto, ma è giusto che, in casi come questi, non sia solo l'AESVI a battersi per i diritti del videogioco e del videogiocatore. Sperando di riuscire a ospitare presto su queste pagine il Segretario Generale di AESVI, la Dott.ssa Thalita Malagò, **Game Pro** ha quindi raccolto una serie di autori, manager ed esperti del settore per discutere di contenuti adulti, censura e libertà di espressione.

Non mi resta che dichiarare aperto il dibattito e ricordare che ogni commento o intervento è gradito e potrà essere inviato a **gamepro@sprea.it**. Buona lettura.

Marco Accordi Rickards



I RELATORI

Andrea Pessino
Fondatore e direttore tecnico di Ready At Dawn

Licia Troisi
Scrittrice della saga fantasy del Mondo Emerso (Mondadori)

Riccardo Cangini
Fondatore e amministratore di Artematica

Roberto Recchioni
Sceneggiatore di fumetti e opinionista di Game Pro

Diego Cajelli
Autore di Dampyr

Raoul Carbone
Disegnatore e amministratore di Black Sheep Studios

Davide Soliani
Game designer presso gli studios di Milano di Ubisoft

Andrea Colombo
General manager di Atari Italia

Pietro Vago
Amministratore di DDE ed ex capo della filiale italiana di Take Two Interactive

Esistono casi nei quali è giusto censurare preventivamente un'opera artistica, che si tratti di film, romanzo, gioco o fumetto? Se si, quali?

Riccardo Cangini: Dal mio punto di vista no, visto che la censura è strettamente (e talvolta ciclicamente) connessa ai periodi storici e alla cultura dei paesi. Si pensi ad esempio ad alcune recenti vignette...

Roberto Recchioni: No. La censura non è mai giustificata. Quello che però sarebbe giustificato è avere un sistema reale ed efficace che classifichi i videogiochi e che faccia capire bene ai fruitori se un prodotto è pensato solo per un pubblico maturo o per i bambini. È inutile nascondersi dietro un dito: certi videogiochi non dovrebbero finire in mano di ragazzini, o perlomeno non dovrebbero finirci senza che un giocatore maturo gli stia accanto. Certo, c'è il sistema di rating che si sono date le case produttrici stesse, ma è uno strumento inefficace perché non ha alcun valore legale. Se un film è vietato ai minori di diciotto anni, il cinema che lo mette in cartellone è obbligato per legge a non far entrare minori ad assistere alla visione. Per i videogiochi sarebbe lo stesso. Vi dico la verità, io non sarei contento se un mio ipotetico figlio di 10 anni entrasse in un negozio e si comprasse liberamente *GTA IV*.

Andrea Pessino: Assolutamente no. Non ha nessuna importanza il livello di disgusto o shock che un'opera possa provocare nel pubblico, e nemmeno la relativa qualità dell'opera stessa. Nessuno può dichiararsi censore e arbitro dell'informazione altrui. Questa deve rimanere libera e accessibile, a qualunque costo, specialmente in questi tempi in cui i governi hanno a disposizione spaventose quantità di dati sui loro cittadini. Nel caso dei minori, la responsabilità di filtrare la qualità e la quantità dell'informazione ricevuta ricade solamente sui loro genitori. Io sono un italiano che da oltre 17 anni vive negli Stati Uniti, ove il diritto alla libertà di espressione è dichiarato e tutelato dalla stessa Costituzione. Nonostante questo, è incredibile quante battaglie siano combattute quotidianamente per difendere questo diritto essenziale e sacrosanto. Costituzione o no, ogni giorno qualcuno cerca di abolire un

"Ma poi chi dice che *Manhunt* 2 è veramente da bloccare? L'ha deciso Gentiloni? Gentiloni veramente si è messo lì a giocare tutto il gioco, fino al livello 14?"

Pietro Vago

libro, un film, un gioco, un giornale, una scultura, una parola, un pensiero. Generalmente i censori sono armati di "codici morali" (spesso di origine religiosa) e sono molto efficienti nell'infiltrarsi in posizioni di influenza, e nello sfruttare l'ignoranza e le paure della popolazione per acquistare sempre più potere. Se ho imparato qualcosa dai miei anni negli USA, è che proteggere la nostra libertà di pensiero è difficile ed estenuante e che l'arte, in tutte le sue manifestazioni, è una delle armi più efficaci ed essenziali.

Licia Troisi: No, non ne esistono, fino a quando, ovviamente, non si sconfina nel reato. Per esempio, la legge italiana prevede il reato di apologia del fascismo. O si cambia la legge, o è giusto che la si segua.

Davide Soliani: Mi piace pensare che le persone siano ancora in grado di giudicare in prima persona. Il resto è tutto un luogo comune. Non parlare di sesso o di violenza in un videogioco è un limite imposto dal fatto che, ad oggi, il media videoludico è ancora considerato un'attività adolescenziale.

Raoul Carbone: D'istinto direi di no, a parte la dovuta restrizione per fasce d'età. La censura, tra l'altro, genera più interesse. Prendiamo *Carmageddon*, reso famoso proprio dal tanto parlarne. Un gioco atroce come *Postal 2*, invece, è passato in sordina proprio perché se ne è parlato poco.

Diego Cajelli: La mia risposta è *ni*. Nell'utopico mondo dell'ideale, direi di no. Ma sappiamo tutti molto bene quanto sia vasta, profonda, sterminata e incommensurabile la stupidità degli esseri umani.
In più, la tecnologia non fa altro che amplificare l'assoluta bestialità delle nuove generazioni.
Non sono un sociologo e non mi frega un cazzo di trovare chi ha la responsabilità di questa situazione. Fatto sta che se un cellulare in grado di contenere l'intero mainframe della NASA viene usato per riprendere e divulgare al mondo i rutti che faccio in classe, è necessario prendere atto del fatto che si, c'è un problema. Bisognerebbe affrontarlo con estrema sincerità. Bisognerebbe avere il coraggio di dire: "La società civile non è più civile, la scuola è un parcheggio, l'ignoranza assoluta ha vinto, la parola cultura è vuota e priva di senso, per cui ci dispiace, ma visto che siete imbecilli, ci vediamo costretti a censurare Un chien andalou di Luis Buñuel perché altrimenti, dopo la visione, probabilmente taglieresti l'occhio a un vostro compagno di scuola". La discussione non dovrebbe essere sulla censura in sé, ma sul motivo che porta qualcuno ad usarla. Per cui non è la violenza, ma la sua interpretazione. Quando ti rendi conto di aver fallito, come sistema sociale, come istituzione, come struttura Paese, capisci che è troppo tardi per agire sull'interpretazione dell'opera d'arte potenzialmente disturbante. Allora, scateni la censura sull'opera stessa. Fai prima.

Il videogioco può essere legittimamente considerato un mezzo di espressione del pensiero e un'ulteriore forma artistica?

Riccardo Cangini: Certamente.

Roberto Recchioni: Assolutamente sì. È un medium frutto dell'ingegno e del talento dell'uomo, proprio come il cinema, la letteratura e via dicendo. Ma questo vale sulla carta. Poi, in realtà, la maggior parte dei videogiochi è pura spazzatura. È un medium giovane, migliorerà. Ma ci vorrà tempo e maggiore consapevolezza e responsabilità da parte dei creatori e produttori.

Andrea Pessino: Certamente. I videogiochi rappresentano una confluenza e amplificazione di altre espressioni artistiche, nello stesso modo in cui il film combinò ed espanse in nuove direzioni l'arte teatrale e la musica. Le varie componenti di un gioco (visive, sonore, narrative) sono ovviamente sublimi e accettate forme d'arte; l'aggiunta del fattore interattivo rende il complesso esponenzialmente più interessante. I giochi sono ancora nella loro infanzia, tuttavia è già possibile riconoscere veri e propri capolavori. Non ho dubbi che, con la maturazione artistica di questo giovane medium, nuovi e fondamentali paradigmi di valutazione artistica verranno sviluppati.

Licia Troisi: Ovviamente sì. Non ho mai fatto mistero di avere fonti di ispirazione per il mio lavoro piuttosto eterogenee, e i videogame sono tra queste. *Thief III* mi ha ispirata nelle prime fasi di creazione delle Guerre del Mondo Emerso.

Davide Soliani: Firmitas Utilitas Venustas. Duemila anni fa come oggi. Invece di Vitruviana possiamo chiamarla Miyamotiana e trasformare le definizioni in Struttura, Meccaniche di gioco e Comprensibilità grafica. Cosa avrebbe il videogioco in meno rispetto a qualsiasi altra forma espressiva?

Raoul Carbone: Sì, a tutti gli effetti. Un videogioco è un prodotto ibrido che combina molteplici modi artistici a tecnologie di avanguardia. Sarebbe anzi il caso di accomunare tutti i giochi più sotto il primo profilo che sotto quest'ultimo, che spesso si rivela un fardello.

Diego Cajelli: Assolutamente. Tra le altre cose apre un successivo livello di fruizione dell'opera d'arte: l'interattività.

È stato ipotizzato in diverse interviste, proprio da noi di Game Pro, che possa esserci un problema di tipo formale-terminologico. Un "gioco" non può permettersi, per definizione, di affrontare determinate tematiche. Può essere vero? Il videogioco, per maturare e crescere, deve cambiare nome?

Riccardo Cangini: No, non direi. D'altronde, anche il fumetto è stato bistrattato e relegato come

periodo, mentre oggi, tanto per fare due esempi al volo, lo si usa talvolta anche nei libri di testo scolastici, o per sensibilizzare il pubblico di massa su argomenti sociali importanti. Credo quindi che il videogioco necessiti solo del suo tempo per maturare e per potersi esprimere a 360 gradi.

Diego Cajelli: È un problema semantico? Se lo è, vi ricordo, per esempio, il significato della parola "gioco" nella letteratura erotica. Oppure l'importanza del gioco come scoperta nell'universo pedagogico.
Un gioco può essere serissimo, cognitivo, complesso, eppure regge comunque il significato della parola.

Roberto Recchioni: Fino a quando il videogioco resterà inteso, appunto, come un gioco, sarà molto difficile che gli altri media gli riconoscano un valore culturale, specie in Italia, dove Sant'Agostino è ancora un mattone fondante del nostro pensiero e l'intrattenimento è visto come un "male" da superare con la maturità.

Andrea Pessino: Sicuramente una parte del problema sta nel fatto che molti associano la vera idea del videogioco con l'infanzia e con il ruolo fondamentale che il gioco ha nello sviluppo della giovane mente. Simili stereotipi hanno precluso ad altre splendide forme d'arte il raggiungimento del loro potenziale espressivo: si pensi ai film d'animazione o ai fumetti. Negli USA, cambiare il nome da "comic" (fumetto) a "graphic novel" (romanzo grafico) non ha influenzato molto né la percezione del medium né le vendite dei libri. Non penso che cambiare il nome ai videogiochi avrebbe alcun risultato, quello che deve cambiare è la percezione dei videogame come forma di espressione artistica e personale, e questo cambiamento avverrà implicitamente con la transizione dalle vecchie generazioni alle nuove.

"Il fatto che il giocatore prema un bottone per compiere un omicidio non ha niente di diverso dal lettore che si immedesima con il personaggio nel romanzo che compie il delitto"
Andrea Pessino

Licia Troisi: Non credo che cambiare la terminologia modificherebbe qualcosa. Anche un libro è un'attività per certi versi ludica, ma non ci sono temi che un libro non possa affrontare. Anche un film nasce per "divertire" un pubblico, ma questo non significa che non debba affrontare anche tematiche profonde.

Davide Soliani: È una teorizzazione di una banalità disarmante. Uno spazzino oggi si chiama operatore ecologico ma è rimasto pur sempre un lavoro spiacevole, puzzolente e sottopagato. Andiamo a raccontarlo a loro e vediamo se avrebbero preferito un cambio di nome al loro lavoro o un salario più alto. La dignità non è un cambio di nome. Il videogioco deve svilupparsi in modo sano, intellettualmente e socialmente, in condizioni di libertà espressiva.

Raoul Carbone: È una diatriba importante, specie nel nostro Paese, dove per somma ignoranza, talora si parla di videogiochi riferendosi al gioco d'azzardo, a quei videopoker dove trovi le persone che, alle otto del mattino, stanno già lì con la birra in mano a dilapidare tutti i loro averi. Ed è pazzesco. Cambiare nome, e lo dico a malincuore, potrebbe essere una scelta giusta, ma bisogna stare attenti a non snaturare il concetto base, perché il gioco è nobile, e da millenni è anche stato usato come strumento di apprendimento.

Diego Cajelli: Purtroppo, anche se tutti sosterranno il contrario, il concetto di violenza non è assoluto, è una percezione soggettiva che cambia a seconda dell'individuo e della società. Per un antico romano, uno schiavo sbranato da un leone nell'arena aveva un livello di violenza ordinario e accettabile, uno spettacolo a cui si assisteva con tutta la famiglia. Oggi, abbiamo strutturato un profondissimo rapporto censorio e identificativo della violenza visiva, quella più pura. Siamo pronti a puntare il dito contro le sparatorie, i pugni, le motoseghe e tutto quello che riguarda il facilmente visibile, il *"livello 1"* della violenza. Ci siamo del tutto dimenticati, e non prendiamo mai in considerazione, un altro tipo di atto estremamente violento. Un'azione che, nella nostra società, è accettata e recepita con la stessa tranquillità con cui, un tempo, guardavamo lo strazio delle carni dei nostri schiavi. È un *"livello 2"* di violenza, quello laterale e indiretto. Ti chiedo: una fucilata in faccia è più o meno violenta di un irraggiungibile modello femminile o maschile proposto dalla pubblicità di un profumo? Le martellate sulle mani al baro nel film Casinò sono più o meno violente di tre o quattro ore di Maria De Filippi? Che conseguenze portano questi due tipi di violenza? Quali insidie? È più insidioso, per le giovani menti, un Remington a pompa in mano a Max Payne o il Grande Fratello?

Quanto influisce l'elemento dell'interattività nella valutazione della pericolosità sociale dell'opera videoludica? Leggere di un brutale omicidio è meno insidioso di commetterlo virtualmente? E se la catarsi fosse invece maggiore?

Diego Cajelli: Evidentemente siamo di fronte a una decisione del marketing, che in quanto tale, segue vie imperscrutabili per noi comuni mortali.

Riccardo Cangini: Credo che l'immedesimazione dovuta all'interazione sia, oggi come oggi, un problema abbastanza relativo, controbilanciato dalla limitata espressività dei mezzi tecnologici. Intendo dire che, per quanto la tecnologia sia notevolmente migliorata, siamo ancora distanti dal controllare un avatar realistico ed espressivo, confrontabile ad esempio con la qualità e credibilità di un primo piano di un qualsiasi film. Una certa attenzione sul

Un'immagine di *Manhunt 2*, il controverso gioco Rockstar che ha rilanciato gli slanci censori internazionali

tema è comunque dovuta, poiché il problema relativo alla pericolosità sociale diverrà reale, e lo sarà nel momento in cui la tecnologia interattiva (ologrammi? realtà virtuale?) permetterà di raggiungere un livello di simulazione e percezione pari a ciò che ci circonda. Avvicinando forse, e pericolosamente, percezione e interazione reale alla controparte virtuale. Ad ogni modo, volenti o nolenti, ci arriveremo per gradi, è inevitabile.

Roberto Recchioni: Io credo che sia fondamentale. Ma il problema non sta nell'interattività in quanto tale, ma nelle esperienze che i videogiochi ci chiamano a vivere. C'è poca responsabilità narrativa da parte dei creatori di videogiochi. Manca una qualsiasi base "morale" in molte delle storie che i videogiochi ci fanno vivere. Da un punto di vista artistico non è un male in senso assoluto, ma visto che i videogiochi sono anche e soprattutto un medium commerciale e di massa, ci sarebbe da porsi qualche domanda. Quanti film o romanzi o testi teatrali ricordate in cui i comportamenti antisociali siano esaltati e premiati? Io molto pochi: la famiglia Corleone vince sul sistema, ma Michael Corleone paga un prezzo carissimo per le sue azioni, Tony Montana di Scarface ha davanti a lui un destino inevitabile fatto di morte e decadenza, Raskol'nikov paga per le conseguenze del suo delitto, Amleto muore. La narrativa si è sempre posta il dilemma morale, ha sempre dato un peso alle azioni dei suoi protagonisti. Questo accade raramente nei videogiochi e anzi, capita spesso che più il videogiocatore è bravo nello spacciare droga, sfruttare le prostitute, ammazzare gente ed eludere la polizia, e più viene premiato.

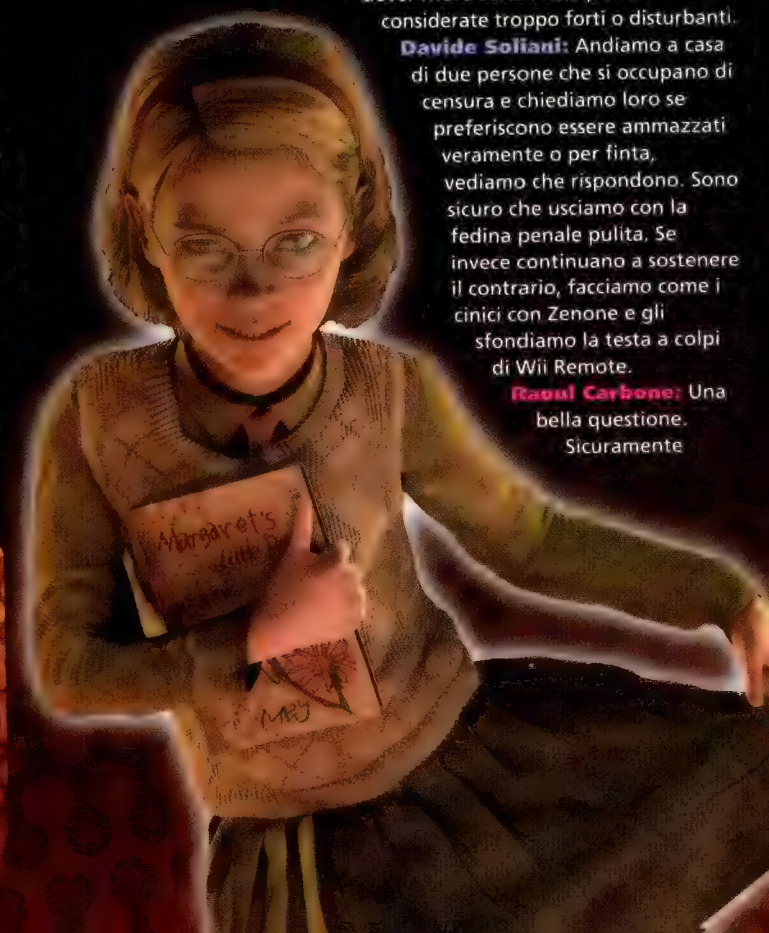
Andrea Pessino: L'elemento di interattività è semplicemente il caprio espiatorio, la scusa del momento per giustificare la necessità di censura. L'omicidio in "fiction," che sia film, gioco, fumetto, opera lirica o novella, è sempre lo stesso identico concetto. Una persona di normale salute mentale non ha il minimo problema nel separare l'immaginario dalla realtà. Il fatto che il giocatore prema un bottone per compiere un omicidio non ha niente di diverso dal lettore che si immedesima con il personaggio nel romanzo che compie il delitto. La scelta, l'interattività, in un videogioco è un'illusione, un meccanismo d'arte, un trucco di programmazione e di design, e il videogiocatore è ben cosciente di questo inganno. Se egli non lo fosse, l'atto di giocare con un videogame non sarebbe divertimento, ma stress!

Licia Troisi: Una persona sana e adulta conosce la differenza tra gioco e realtà. Per un bambino il discorso è diverso, ma un adulto si suppone abbia superato la fase nella quale non distingue la finzione dalla realtà. Per questo non credo affatto che l'interattività sia più pericolosa di una fruizione passiva. E non credo che ammazzare gente in un videogioco sia qualcosa di più perverso che seguire l'ennesimo speciale su Cogne. Trovo anzi che sia morboso e malato il modo in cui la gente segue le notizie di cronaca nera, che sono vere e coinvolgono persone reali.

Diego Cajelli: Con la censura ho un rapporto preventivo, legato più al buon senso che al concetto stesso di censura o di autocensura. Diciamo che in base alle case editrici con cui lavoro, so che cosa è adatto e che cosa non lo è. Comunque sia, anche quando ho *osato*, non mi è mai capitato di ricevere dei diktat censori, o di dover rifare delle scene perché considerate troppo forti o disturbanti.

Davide Soliani: Andiamo a casa di due persone che si occupano di censura e chiediamo loro se preferiscono essere ammazzati veramente o per finta, vediamo che rispondono. Sono sicuro che usciamo con la fedina penale pulita. Se invece continuano a sostenere il contrario, facciamo come i cinici con Zenone e gli sfondiamo la testa a colpi di Wii Remote.

Raoul Carbone: Una bella questione. Sicuramente



andrea colombo

General Manager di Atari Italia

Atari fa parte di AESVI e sa che l'industria deve sforzarsi sempre di più di comunicare il PEGI e rendere il pubblico più consapevole della sua esistenza e importanza. Anche i negozianti devono fare la loro parte, rispettando il PEGI. Detto questo, non deve esserci una caccia alle streghe: il videogioco dà lavoro a tante persone ed è espressione della libertà del pensiero, quindi non deve essere censurato. La censura preventiva è sbagliata perché non risolve alcun problema, che deve essere superato attraverso il pieno sfruttamento del sistema del PEGI, che è molto efficiente e completo.

commettere un omicidio virtuale non può essere legato, nemmeno alla lontana, con l'atto reale. Chi è arrivato a commettere un omicidio, non lo ha fatto per colpa di un videogioco: questo al massimo può essere la sua scusa... una come qualsiasi altra.

In USA *Manhunt 2* non è stato vietato, tuttavia, avendo ricevuto il rating AO, si è visto negare il permesso di pubblicazione su PlayStation e Wii. Ha senso, oggi, che i tre produttori di console (Microsoft, Sony e Nintendo) neghino agli editori videoludici la possibilità di produrre per le loro macchine opere dichiaratamente solo per adulti, come sono ad esempio i prodotti pornografici?

Roberto Recchioni: È un mercato. Sony e Nintendo hanno tutto il diritto di tutelare l'immagine del loro prodotto. La Nintendo ha creato la sua fortuna negli anni '80 garantendo giochi per le famiglie. Il suo marchio, per lungo tempo, è stato un indice di sicurezza per i genitori. Se la Nintendo o la Sony vogliono dare questo tipo di messaggio ai loro consumatori, non vedo dove sia il problema. La console la producono loro, potranno ben decidere cosa ci deve girare sopra e cosa no.

Andrea Pessino: No, non ha nessun senso, ma è facile capire i motivi delle società costruttrici di console. Le varie piattaforme sono di proprietà dei loro costruttori e, come tali, i costruttori sono costretti dalle forze pro-censura a limitare il *domain* dell'informazione usabile sui loro sistemi. I giochi sono un medium legato direttamente al successo commerciale, e quindi le pressioni esercitate dal mercato lasciano gli artisti con scelte limitate. Fare videogiochi è un affare molto, molto costoso, e diventa sempre più difficile giustificare gli alti rischi di produzione se il materiale automaticamente garantisce l'eliminazione di larghe fasce di mercato.

Licia Troisi: È una scelta che non condivido ma capisco. È una questione di target. Se la Nintendo vende il proprio prodotto indirizzandolo a un pubblico di minori, non intende "sporcare" la propria immagine con un prodotto che per minori non è. È tutta questione di pubblicità.

Davide Soliani: La legge dovrebbe semplicemente multare prima i censori, poi i produttori o editori che bloccano il libro, il CD musicale o il videogioco.

Raoul Carbone: Giochi molto violenti o pornografici devono essere vietati ai minori però, a mio giudizio, devono esistere. Non capisco perché vietarli a priori, lo trovo assurdo... credo che ci siano logiche a monte più generali, politiche.

Diego Cajelli: La libertà assoluta è nel tradire completamente le aspettative del pubblico. Un finale tragico in una commedia d'amore, i cattivi che vincono in un thriller, il protagonista che muore quando meno te lo aspetti, una storia di fantascienza che si trasforma in un horror pesantissimo. Questa è la massima libertà di espressione secondo me, e non è data dalla possibilità di far dire "cazzo" a qualcuno, o di mostrare scene particolarmente violente.

Pietro Vago: Ora mi vado a inguaiare, ma voglio dire quello che penso. Nintendo ha sempre detto: "Ehi, non ci sono aziende che fanno giochi adatti a un pubblico adulto per le nostre console!" Quando è stato annunciato *Manhunt 2*, il grande management di Nintendo negli Stati Uniti ha dichiarato:

> **"La discussione non dovrebbe essere sulla censura in sé, ma sul motivo che porta qualcuno ad usarla"**
>
> **Diego Cajelli**

"Finalmente Rockstar ha capito che deve fare giochi per la nostra console!" Salta fuori il putiferio ed ecco però che tutti quanti si affrettano a prendere le distanze. Prima era tutto bello e si allargava il mercato, poi però cambia tutto... la patata bollente non la vuole tenere in mano nessuno. Funziona così, no? "Questo è amico tuo?" "No, no, chi lo conosce?" Tutti quanti se ne lavano le mani. Mi dispiace, perché le dichiarazioni fatte da Nintendo e Sony stessa erano state tutte a favore di Rockstar. A polemica esplosa, tutti hanno cambiato posizione. Non la trovo una cosa giusta, tanto più che si impedisce a un prodotto costato tempo e denaro di vedere la luce e arrivare sul mercato.

Qual è il tuo rapporto con la censura? Hai mai avuto un contatto con essa, diretto o indiretto che sia?

Roberto Recchioni: Alcune volte. Certe mie storie (a fumetti) sono state censurate o ho dovuto lottare per mantenerle integre. Ma ripeto: il problema non sono i contenuti ma come quei contenuti vengono veicolati. Se cercassi di spacciare una scena di sesso estremo in un fumetto indirizzato ai bambini, mi sembra logico che sarei censurato. Se invece la stessa scena la mettessi in un fumetto per un pubblico maturo, lotterei contro la censura fino alla morte se volessero farmela eliminare.

Andrea Pessino: Tutti gli sviluppatori di videogame di alto profilo sono sottoposti a varie forme di censura, a volte in maniera subdola, a volte in maniera molto specifica. È una conseguenza diretta di un modello di sviluppo dove l'editore dell'opera è anche il

suo finanziatore, e come tale si riserva il diritto di decidere il fato dell'opera stessa. La creazione di arte commerciale (giochi, film, romanzi, ecc.) è un delicato atto di equilibrio, in cui forze esterne devono essere bilanciate con il desiderio e la necessità di creatività ed espressione artistica.

Licia Troisi: Per fortuna non mi è mai capitato di essere censurata in alcun modo. A volte devo fare i conti con l'autocensura, che deriva dall'essere un personaggio tutto sommato pubblico (problema che si pone soprattutto quando scrivo sul mio blog), ma questo è un altro discorso che ha a che fare coi condizionamenti sociali cui ognuno di noi è soggetto.

Davide Soliani: Lo scopo di vivere è di conoscere. La censura limita la conoscenza quindi è insensata.

Raoul Carbone: Devo dire di sì. Con Black Sheep Studios ho creato *Il Rosso e il Nero*. Come ricorderete, era un FPS ambientato in Italia, che metteva in scena lo scontro tra fascisti e partigiani. Le polemiche sono state enormi, ci hanno persino accusato di essere revisionisti. Il fatto è che ogni Paese ha i suoi tabù... pensate a *Rule of Rose*. Le tematiche affrontate in *Rule of Rose* non destano scandalo, in Giappone. In Occidente le cose sono differenti.

Che cosa significa per un autore libertà di espressione?

Roberto Recchioni: Una balla. La libertà espressiva esiste solo nelle quattro pareti della propria stanza. Quando ci si confronta con il mercato (e, duole dirlo, i media moderni hanno bisogno in maniera indispensabile del mercato), allora bisogna accettare che alcune nostre libertà creative siano limitate in determinati ambiti. Non posso scrivere una storia saffica con le Winx e non posso far vedere Topolino che si fa di eroina (non sulle pagine del settimanale di Topolino, almeno). Ma davvero voi sareste contenti di sapere che il DVD degli Orsetti dell'Arcobaleno che avete comprato a vostra figlia di anni 8 contiene scene di mutilazione e sesso orgiastico?

Diego Cajelli: In quanto autore, quello che faccio è lanciare le mie idee nel mondo. Le mie responsabilità variano con il variare dei miei lettori. L'unica cosa che rimane costante è il dovere morale di rivolgermi verso di loro in modo intelligente.

Andrea Pessino: Gli autori di successo sanno che certi compromessi sono essenziali, e decidono quali battaglie devono essere combattute e quali no. In ogni caso, è sbagliato pensare che questa sia una realtà contemporanea o recente... È sufficiente dare uno sguardo alla storia dell'arte per vedere che il conflitto tra artisti e censori è antico quanto l'arte stessa. Il paradosso della censura è che, alla fine, tende ad amplificare il messaggio che cerca di sopprimere. Gli esempi di questo sono dappertutto. La continua battaglia fra censori religiosi e Giuseppe Verdi non diminuì per nulla il potente messaggio sovversivo di Rigoletto, le tattiche di intimidazione e persecuzione di Stalin non soppressero l'ironia e la ribellione nella musica di Shostakovich, il fatto che i più grandi outlet negli USA si rifiutarono di mettere *Grand Theft Auto* sui loro scaffali non limitò l'enorme successo commerciale e la tremenda penetrazione nella cultura popolare della serie.

Licia Troisi: Facoltà di esprimere la propria creatività e il proprio mondo interiore in tutte le forme e con tutti i mezzi. Poi magari si farà della cattiva arte, ma questo devono deciderlo i fruitori di quell'arte, non i censori.

Davide Soliani: Nei videogiochi è quasi inesistente. A parte poche fortunate persone, chi lavora nei videogiochi deve prima lottare contro la stessa società per cui lavora e poi con il mercato e la censura.

Raoul Carbone: Non è dire quel che si vuole, ma riuscire ad avere i mezzi per parlare ed essere ascoltati. In Italia, nel settore dei videogiochi, non c'è libertà di espressione per il semplice fatto che non ci sono i mezzi per potersi esprimere.

pietro iago

fondatore e amministratore di DDE/Cidiverte, ex capo di Take Two Italia.

Non invoco certo la pornografia o gli eccessi, però dico che ogni editore e prodotto si riferisce a una fascia di utenti. Sono stato alla guida di Take Two, società che possiede uno degli studi più famosi per i suoi contenuti adulti, cioè Rockstar, e posso dire che sono sempre stato a favore della libertà e della chiarezza. La gente si è tolta l'anello al naso da molto tempo e può tranquillamente ricevere titoli dai contenuti adulti: l'importante è che si sappia quali sono, con la massima trasparenza. Se un prodotto è destinato ai diciottenni e il negoziante non lo vende ai minori, non vedo dove sia il problema. Le regole vanno rispettate. *Manhunt 2* non va venduto a un bambino, è ovvio, però è scritto chiaramente. Gentiloni che si scaglia contro *Manhunt 2* è una cosa retrograda, vergognosa.
Quando studiavo in America, ai tempi di Arpanet, all'università era stata creata una pagina con barzellette varie, che spesso avevano contenuti sessisti o comunque poco politically correct. Un giorno, per questo motivo, provarono a chiuderla: ci fu una vera e propria rivolta. L'America tiene molto alla tutela della libertà di espressione. Se vai in biblioteca e vuoi leggere il Mein Kampf, che è forse il trattato più odioso che ci sia, la cosa che più di ogni altra dovrebbe essere bruciata, lo trovi, puoi leggerlo. Uno può dire o scrivere quello che vuole, è una possibilità che non deve essere tolta a nessuno. Il non poter esprimere il proprio pensiero è proprio ciò che porta alla nascita di movimenti segreti underground, realmente pericolosi. Uno deve essere libero di leggere il Mein Kampf e diventare un fanatico estremista oppure dire: "Ma che ammasso di stronzate c'è scritto qua dentro?!" Ognuno deve essere libero di formarsi un'opinione: la censura che dall'alto ci impone ciò che possiamo o non possiamo leggere o vedere o giocare è intollerabile. Ma poi chi dice che *Manhunt 2* è veramente da bloccare? L'ha deciso Gentiloni? Gentiloni veramente si è messo lì a giocare tutto il gioco, fino al livello 14? Per favore! Siamo tutti adulti e vaccinati e liberi di farci una nostra opinione. Proibire a qualcuno di esprimersi è veramente vergognoso.

A BOARD'S TALE

OTTO GIOCHI DI SKATE IN ALTRETTANTI ANNI LUNGO TRE GENERAZIONI DI CONSOLE. E PENSATE CHE NEVERSOFT, CASA MADRE DELLA SAGA, POSSA FERMARSI?

La puntualità con la quale un nuovo *Tony Hawk* si affaccia sul mercato ogni anno è davvero svizzera. Eppure, a ogni nuovo capitolo sentiamo tornare prepotentemente quella sensazione familiare a chi abbia mai provato anche un solo capitolo della serie, che si mescola alla perfezione con la sua continua ricerca di evoluzione. Di sicuro la saga ha contato capitoli più ispirati di altri, ma è innegabile che abbia lasciato una traccia indelebile nella storia dei videogiochi, e tutto questo lo dobbiamo a NeverSoft. *Tony Hawk* (che ha ideato inoltre un sistema di combo mai visto prima in un titolo sportivo) continua ad andare avanti con il suo progetto, dopo essere passato attraverso tutte le generazioni di console: dalla PlayStation alla PS2 sino ad arrivare a PS3, dal primo Xbox al 360, e, laddove molti avrebbero rischiato una rottura o addirittura un collasso, NeverSoft ne è sempre uscita a testa alta, con qualche intoppo sicuramente, ma evitando sempre clamorose cadute.

Dopo aver lanciato la serie e la figura di Tony come promoter nel 1999, grazie a *Tony Hawk's Pro Skater*, la cadenza delle uscite è sempre stata rispettata, senza segni di stanchezza visibili nel team. La domanda, a questo punto, sorge spontanea: come ha fatto NeverSoft a gestire tutto questo? Turnover dello staff? Sovrapposizione di diversi team di sviluppo? Braccio di ferro della dirigenza e tonnellate di caffè?

Per scoprirlo, ci siamo recati nei cavernosi studi di L.A. della casa di sviluppo, dove abbiamo trovato tutte le risposte alle nostre domande: NeverSoft ha creato

una vera e propria comunità unita e compatta, quasi fosse una famiglia dalla quale è difficile staccarsi. Durante l'intervista c'è stato inoltre un simpatico via vai della dirigenza, riunitasi quasi casualmente nella stanza delle dimostrazioni. Il tutto, naturalmente, con le dosi minime di formalità e senza inutile confusione, nella più totale libertà di espressione. Gli intervistati sono il presidente **Joel Jewett**, il direttore dello sviluppo **Chris Ward** e due dei *co*-sviluppatori dell'ultimo *Tony Hawk*, **Brian Bright** e **Chad Findley**.

Il risultato è stato una piacevolissima chiacchierata che, in maniera del tutto informale e amichevole, ci ha permesso di capire la storia di NeverSoft, conoscere meglio chi ci lavora e farci anche quattro risate. Nel quartier generale del team non si respira altro che un'aria rilassata, la stessa che ha il muso del simpaticissimo cane di Jewett, un husky simile a un peluche che si è addormentato proprio sotto i nostri piedi appena acceso il registratore, come fosse una manovra già collaudata di qualche PR.

Insomma, come se la passa ultimamente Neversoft?

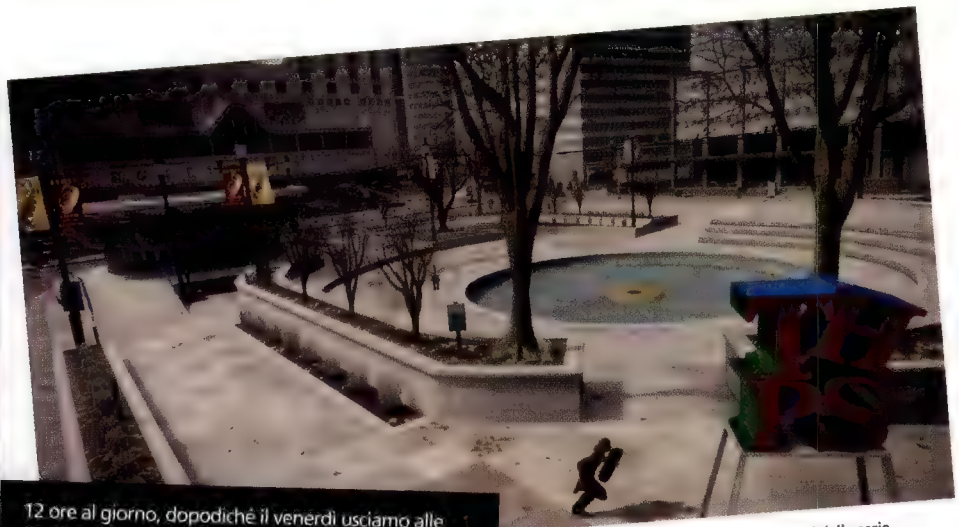
Chris Ward: Cerchiamo principalmente di non ucciderci a vicenda, che non sarebbe una bella cosa. Però riusciamo a stressarci e a stressare gli altri sino a renderli irriconoscibili anche agli amici. Scannarci a vicenda, ecco, proprio no: per fortuna in NeverSoft non si lavora nei weekend, li abbiamo tutti liberi. A tal proposito, qualche anno fa abbiamo introdotto le settimane "Hardcore", ovverosia turni da 12 ore nei quali dilazionare al meglio il lavoro, per cercare di non andare mai in ritardo, lasciandoci così anche del tempo libero. La scadenza è a 12 mesi, quindi invece di ridurci agli ultimi due mesi e dire "M&r#@!" per poi fare tutto di corsa e perdere i capelli, cerchiamo di dilazionare il lavoro nel corso di questa unità di tempo. I benefici di poter tornare ogni tanto a casa sono innegabili, è importante avere una vita sociale al di fuori del lavoro. Per questo, per noi i weekend sono intoccabili. La politica dell'azienda è che puoi tranquillamente tornare a casa, così come puoi rimanere a lavorare. Lavoriamo dal lunedì al giovedì 12 ore al giorno, dopodiché il venerdì usciamo alle 17:00, così tutti hanno il tempo di farsi una birra. In fondo è venerdì sera ed è logico, dopo una settimana di lavoro, rilassarsi e alzare un po' il gomito. Certo, fino a 5-6 anni fa ci si ubriacava regolarmente, invece adesso abbiamo bisogno di riposo e di regole un pochino più rigide, solo così possiamo raggiungere i nostri obiettivi mensili!

Joel Jewett: Questo anche perché abbiamo mantenuto il progetto con una linea irremovibile, fa parte del modo in cui siamo abituati a lavorare ottenere il meglio nella gestione della produzione. Così come si lavora sodo, si lascia che le persone si divertano quanto vogliono. Nessun carico di lavoro nel weekend aiuta le persone a essere motivate. Quando hai un franchise del genere, inoltre, che diventa in pratica una droga, non puoi lasciare che naufraghi, devi curarlo.

CW: NeverSoft è la prima compagnia tra quelle per cui ho lavorato a possedere uno staff di produzione come questo. Entrare in questi meccanismi è stato semplicissimo, e la produzione ne giova sicuramente. Produciamo realmente giochi piuttosto che perdere tempo per 5 mesi su un singolo livello.

Chad findley: Un altro grandissimo punto di forza riguarda la qualità dei ragazzi che lavorano qui, specialmente nei primi anni di assunzione. Se qualcosa deve essere assolutamente portata a termine, anche se non è il tuo forte, hai persone pronte ad aiutarti fino a quando non hai risolto i tuoi problemi e tutto funziona alla perfezione.

Scott Pease: Abbiamo una qualità media molto alta, inoltre, per questo assumiamo gente che sappia realmente sviluppare. La preferiamo a producer o artisti proprio perché sono più utili persone che amano davvero sviluppare giochi. In questo modo, siamo sicuri di alzare lo standard della serie un anno dopo l'altro.



I viaggiatori incalliti e i giocatori più navigati della serie riconoscono subito il Love Park di Philadelphia, praticamente identico alla realtà. Se si esclude la musica che parte ogni volta che si effettua un trick sul marmo, ovviamente

Ma le regole attuali impongono sempre più la specializzazione, piuttosto che gente con tanta voglia di fare e più eclettica. È ormai all'ordine del giorno, per molti team, richiedere ai suoi aspiranti collaboratori la lista dei giochi che hanno eventualmente già sviluppato. Sta diventando macchinoso mantenere la vostra filosofia?

SP: Si, diventa sempre più difficile. *Tony Hawk Pro Skater* ha coinvolto 13 sviluppatori. Adesso il team è composto da più di 100 persone, ma ci siamo potuti concedere il lusso di poterli lentamente crescere all'interno dell'azienda su ogni PlayStation uscita.

JJ: Molti di loro vengono proprio dal concetto di saper fare qualsiasi cosa che sia utile allo sviluppo del gioco, nel miglior modo possibile. È da lì che nasce tutto. Così, adesso ci ritroviamo tra le mani ragazzi con un sacco di esperienza alle spalle, per questo possiamo selezionarli e mettere in piedi un team imbattibile che tiri fuori il meglio da ogni produzione. Inoltre, dobbiamo far uscire un titolo l'anno… a volte è spaventoso. Magari alcune persone hanno lavorato assiduamente per due anni e mezzo su un titolo per poi vederselo cancellato. In quel caso, è davvero dura da mandare giù.

"CERCHIAMO PRINCIPALMENTE DI NON UCCIDERCI A VICENDA. PERÒ RIUSCIAMO A STRESSARCI E A STRESSARE GLI ALTRI SINO A RENDERLI IRRICONOSCIBILI"

THPS3 può anche essere stato il primo gioco per PS2 ad avere l'online, ma perché la serie ha impiegato così tanto tempo ad arrivare sul servizio Live? "Avevamo solo poche risorse e dovevamo scegliere in che direzione utilizzarle: la comunità Live era appena nata a quei tempi", ha chiarito Jawett

Avete mantenuto lo stesso team per ogni *Tony Hawk*, quindi?

CW: Chad è qui sin dai tempi di *Apocalypse* (lanciato nel 1998, con Bruce Willis) per esempio.

JJ: Ci sono circa una ventina di ragazzi che sono qui da 5-10 anni. Abbiamo pesantemente ridefinito il team di sviluppatori quando ci siamo messi al lavoro per *THPS2* e *Spider-Man*, così come per *Gun* e *THUG*, sviluppati contemporaneamente. A tal proposito a volte necessitiamo tagli drastici, bisogna capire chi è adatto e chi invece no. Come se non bastasse, adesso dobbiamo anche fare uno sforzo extra per *Guitar Hero*.

L'half-pipe negli studi NeverSoft non è una novità per chi ha sbloccato i vari filmati segreti che si trovano in tutti i *Tony Hawk*. Era stata offerta l'opportunità ai giornalisti di comparire su questi filmati se solo fossero caduti con sufficiente violenza, ma abbiamo dovuto rifiutare. Non abbiamo nessun tipo di assicurazione, purtroppo...

LO SKATE IMPARA A NUOTARE

Fra il 2002 e il 2003 Activision ha avuto l'opportunità di bissare il successo della serie *Hawk* con *O2*, titolo dedicato a vari sport acquatici, ma il gioco non ha avuto affatto lo stesso successo commerciale. "Onestamente, alcuni di quei giochi erano molto divertenti nel gameplay", ha commentato Bright, che ha lavorato alla maggior parte delle discipline disponibili nel gioco. "Alla fine è un genere dove si esprime la propria creatività con le combo. Il problema è che il giocatore medio deve scegliere come spendere i soldi faticosamente guadagnati col sudore della sua fronte, e metà della sua collezione è già piena di giochi di corse. In genere, quindi, va a comprare titoli dal marchio forte, ed è proprio il caso di *Tony Hawk*. Resta sempre la percezione che starsene su una tavola, che sia su ruote o su onde, sia divertente, ma non si è disposti a spendere 50 bigliettoni per acquistare un titolo come questo: si preferisce *Tony Hawk*, che riesce a dare la stessa sensazione, ma molto più vicina alla realtà".

In senso orario partendo dall'alto: Il presidente Joel Jewett con il suo cane Riley, il direttore dello sviluppo Scott Pease, il co-sviluppatore del progetto Brian Bright, l'art director Chris Ward e il co-sviluppatore del progetto Chad Findley

SP: Tanto per farvi capire meglio, io inizialmente lavoravo in Activision. Avevo partecipato alla chiacchierata con Tony sull'ipotesi di tirare fuori un gioco di skateboard, era circa il '98. Contemporaneamente, ero impegnato su *Apocalypse*. Mi ricordo molto bene la testa calva di Bruce Willis, è l'unica cosa che ho guardato per nove mesi.

SP: Così, finito quel progetto, giù di skateboard! O di pesca? Oddio, forse mi confondo con quell'altro... abbiamo sviluppato anche *Pro Bass Fishing* per THQ, nello stesso periodo!

CW: Non ci dimentichiamo del golf e del rally, anche se erano solo delle demo.

SP: Così, persi fra mille progetti, lavoravamo i livelli di *Apocalypse* mentre posizionavamo un grind a "S" per Tony e siamo finiti a infilare Bruce Willis sopra una tavola da skate con un mitragliatore in mano...

CW: Ecco, c'è una nuova serie pronta per te...

SP: Con Activision stavamo cercando la possibilità di affiancare un nome a questo gioco di skate, come quello di una rivista, di una marca o di uno skater professionista. Tony sembrava proprio quello che stavamo cercando. Gli abbiamo fatto una telefonata e nel frattempo abbiamo pulito la demo e inserito uno skater e un paio di trick. Per il suo arrivo, tutte le stanze di Activision sembravano pronte per una conferenza stampa. Tony è semplicemente arrivato con i suoi pantaloni enormi e, stanza dopo stanza è stato introdotto nell'azienda, con tutti i riti del caso. Una volta provata la demo, lui ci è sembrato assolutamente preso dal titolo ed eravamo tutti eccitati alla sua disponibilità per una eventuale collaborazione. Per più di un mese però non si è fatto sentire, credo che stesse parlando anche con altre compagnie.

JJ: Nintendo, sicuramente. La prospettiva di lavorarci insieme comunque era così invitante che sarei andato personalmente in banca, avrei preso i miei soldi e gli avrei detto di firmare immediatamente per NeverSoft, ma non eravamo stati ancora comprati per intero da Activision. Per questo ho pensato che avrei scavalcato troppe persone, ed ho lasciato che fosse Activision ad occuparsene, così come era stato previsto.

SP: Nel frattempo, NeverSoft ha continuato a sviluppare il gioco senza Tony. Al massimo ci saremmo limitati a mandargli via fax l'intera lista dei trick e dirgli "Tony, abbiamo davvero bisogno di un esperto come te che ci dica se va tutto bene". Dopo pochissimo tempo, invece, era già sulla tavola per noi, ed è stato come avere la benedizione del più grande esperto sulla faccia della Terra.

CW: Lo abbiamo sempre informato e lasciato giocare lungo lo sviluppo di tutta la serie.

JJ: Abbiamo avuto un grandissimo dibattito lo scorso anno per decidere la struttura del gioco. Doveva essere a tappe o downhill? Il senso di velocità, inoltre, come andava reso? Sono questioni complicatissime che richiedevano un mucchio di tempo e un lavoro immenso per quel che riguarda le animazioni. Ma alla fine la conclusione è stata del tipo "Al diavolo, lasciamo che il giocatore vada dove vuole, e faccia come vuole!".

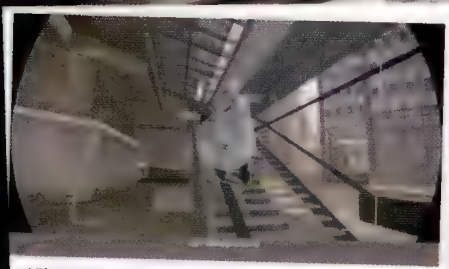
SP: A quel punto, il problema è stato soprattutto "mentale" per molti. Fino a che non abbiamo deciso di cambiarlo, il gioco era principalmente una sorta di corsa. Non avevamo mai incontrato problemi del tipo: "Ma si possono solo fare trick?" "Si va semplicemente in giro in skate?" "Sta diventando vecchio". Mi ricordo che l'input più bello che abbiamo avuto è stato a proposito del livello della scuola. In Activision abbiamo alcune riprese dei ragazzi che si sono semplicemente seduti nella sala video e hanno giocato tutto il giorno. Sono tornati da me dicendomi "Amico, ma lo sai che puoi fare questo, puoi fare quello, puoi saltare da qui a lì e viceversa?". Così, abbiamo ricevuto le giuste vibrazioni da persone che si sono realmente divertite con tutto quello che c'era da fare lì dentro. Dopo la scuola, abbiamo sviluppato la demo del livello di Chicago, quello del deposito.

JJ: Ed è lì che abbiamo iniziato a capire che stavamo prendendo la strada giusta, che stavamo creando qualcosa di importante. Abbiamo amici che fanno il nostro stesso lavoro, come i ragazzi di Naughty Dog, ad esempio, e abbiamo iniziato a ricevere commenti del tipo: "Tutti stanno giocando alla vostra demo, nessuno riesce a portare a termine il piano lavori stabilito! Ci state rovinando!". Da lì in poi, abbiamo ricevuto un record dopo l'altro, con combo che andavano ben oltre quello che avevamo previsto. Anche Tony stesso è stato risucchiato dalla demo, nel tentativo di fare il punteggio più alto. Come se non bastasse, nello stesso momento in cui stavamo sviluppando la demo di quello che sarebbe diventato uno dei nostri giochi migliori, Tony aveva la gara ufficiale degli X-Games, dove ha chiuso alla perfezione un 900, divenuto il Play of the Day per due settimane di fila sul canale ESPN. È stato fantastico per noi: quell'anno, tutto si è incastrato alla perfezione.

SP: Per tutto il tempo dello sviluppo eravamo convinti che con 250.000 unità saremmo riusciti a ripagare il progetto e magari tirare fuori anche un piccolo profitto... a parte quella demo, non esisteva nulla, la stampa non era interessata e non c'erano copertine sulle riviste.

JJ: Io mi ricordo che prendevo una versione della demo e un'odiosa televisione enorme, caricavo tutto sul mio pick-up e andavo in giro per gli skate park a lasciar giocare i ragazzi. Montavo un tavolo pieghevole, tiravo fuori le birre dal frigo portatile e lasciavo giocare chiunque volesse, facendomi da solo le pubbliche relazioni.

CW: Nello stesso periodo stavamo sviluppando anche *Spider-Man*, per questo avevamo il costume ufficiale. Joel ha pensato bene di indossarlo e andare al negozio di liquori qui vicino.



I Rigger possono inserire telecamere in giro per il mondo o per portare a termine alcuni obiettivi. Ma il divertimento non finisce qui, gli obiettivi personalizzabili e la manipolazione degli oggetti possono essere applicati all'intera struttura di gioco

JJ: Sì, volevamo vedere che succedeva quando Spider-Man scende a comprare un po' di bumba!

CW: Abbiamo ripreso tutto con la telecamera, era spassosissimo vedere Joel che, in costume da Uomo Ragno, cercava di acquistare da bere al negozio. I proprietari hanno dato di matto, erano convinti che li stessimo per rapinare!

JJ: Avevo la mia maschera sul viso, da bravo Spider-Man, e loro hanno frainteso e sono andati a prendere le pistole!

CW: C'era un ragazzo dietro la cassa, con la sua pistola carica, pronto a far fuoco nell'eventualità in cui Joel cercasse di uscire!

JJ: Sono stati la maschera e la telecamera a innervosirli... Peccato che non riusciamo più a trovare il filmato, era decisamente divertente.

CW: Comunque eravamo presi da due grandi franchise, ma avevamo la necessità di far uscire *Spider-Man*.

JJ: Abbiamo lanciato sul mercato *THPS2* e *Spider-Man* contemporaneamente, e per avere tutto pronto entro Natale abbiamo dovuto prendere decisioni drastiche, come mettere l'intera compagnia sul progetto.

CW: Far uscire *Spider-Man* è stata dura, davvero.

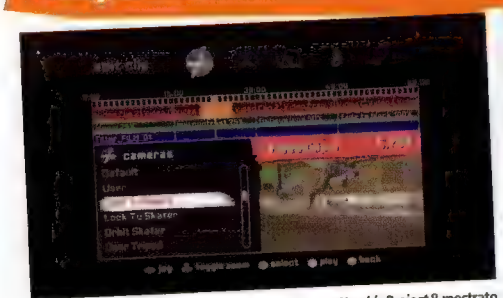
SP: Abbiamo inserito *Spider-Man* nel gioco e dato il costume a Tony per farlo andare sulla tavola vestito così. Si è fatto malissimo, perché non riusciva a vedere bene attraverso la maschera! Ne ha fatti di danni, quel costume!

JJ: Quello usato nel negozio di liquori era affittato: uno schifo, in pratica. Abbiamo detto: "Be', non possiamo assolutamente lasciar indossare questa robaccia a Tony!". Ma conoscevamo un tizio che faceva l'attore e che aveva il costume ufficiale. "Non ti preoccupare, amico, te lo faremo riavere senza un graffio!", sono state le nostre parole, ma quando Tony l'ha indossato, si è accorto subito che non riusciva a vedere bene con quella maschera in faccia, così la prima cosa che ha fatto è stato tagliare due buchi per gli occhi. Lo abbiamo restituito al mittente in condizioni pietose, dentro una scatola di cartone...

Dopo aver fatto uscire *Spider-Man*, con *Gun* ormai lontano ma con *Guitar Hero 3* appena arrivato, pensate sia ancora possibile portare avanti due giochi contemporaneamente?

JJ: Il fulcro per portare a termine un progetto del genere è semplicemente riuscire a creare una struttura che funzioni. Poter contare su gente che sa superare qualsiasi tipo di ostacolo e saper prendere le decisioni giuste è la cosa più importante, e credo che siano riusciti a farlo anche in passato. Siamo diventati un team decisamente più grande rispetto a quando abbiamo sviluppato *Gun* e *Tony Hawk* contemporaneamente. Abbiamo sicuramente avuto parecchi problemi, ma adesso stiamo portando avanti *Tony Hawk* e *Guitar Hero* e abbiamo la gente giusta per poterlo fare.

"TONY AVEVA LA GARA UFFICIALE DEGLI X-GAMES, DOVE HA CHIUSO ALLA PERFEZIONE UN 900. È STATO FANTASTICO, PER NOI, QUELL'ANNO TUTTO SI È INCASTRATO ALLA PERFEZIONE"



Bright a proposito del video promozionale di *Tony Hawk's Project 8* mostrato lo scorso anno all'E3: "Venne fuori una bomba, ma quando lo facemmo, la parte artistica era pronta, solo che molta di questa era stata sviluppata solo per quel trailer, che ci ha rallentato di parecchie settimane!"

UN UOMO CHIAMATO RIGGER

Gli skater "Rigger" possono richiamare un menu che permette loro di spargere nell'intero mondo di *Tony Hawk* trick addizionali, come i rail a forma di U, le rampe e i quarter-pipe con altri elementi adiacenti, senza alcun tipo di problema o bug. Naturalmente, c'è un limite al numero di componenti che possono essere utilizzati, ma questi cambiamenti non vengono toccati sino a quando non siamo noi in prima persona a modificarli, incluse le visite di altri giocatori online. Inoltre, è disponibile il martello, che permette la trasformazione di questi elementi, modificando un rail dritto in uno ad angolo retto, rampe troppo alte in salti più rapidi e accessibili e via dicendo.

Cosa ne pensate di *Skate* di EA?

SP: Non ci pensiamo.

JJ: Preferisco pensare a noi, mettila così.

CW: Proviamo con una metafora. Prendi la situazione attuale fra Manchester e Chelsea: fino a quando i diavoli rossi continuano a vincere, chi si preoccupa del Chelsea?

JJ: In generale, comunque, ci troviamo a provare parecchia roba, mentre sviluppiamo i nostri giochi. Abbiamo visionato e provato moltissimo materiale e quello che ci ispira magari lo riutilizziamo e reinterpretiamo a modo nostro.

CW: La linea guida è il giusto bilanciamento fra il rispetto per lo skate e il fatto che comunque *Tony Hawk* resta sempre un videogioco.

Brian Bright: Posso contare su due piedi sette o otto giochi di skateboarding che, come sono arrivati, altrettanto velocemente sono spariti.

CW: Tanto per puntualizzare, comunque, mi scuso per la metafora con il Manchester, io tifo per il Leeds United, era giusto per parlare male del Chelsea.

Quale fra i vari *Tony Hawk* è stato il più stressante da realizzare?

CF: Dipende dalla persona alla quale lo chiedi!

JJ: Se parliamo esclusivamente del gioco più stressante da sviluppare, lasciate stare *Tony Hawk*! Il peggiore è stato *Big Guns*. Ci abbiamo buttato la bellezza di 800.000 $ per vederlo poi cancellato.

SP: *THPS2*. È stato il primo della serie ad avere l'editor dei personaggi e quello per gli skate park. È stato tipo: "Oh, mio Dio! Ma cosa abbiamo fatto? Non riusciremo mai a testarlo in tempo per l'uscita del gioco!". Tipiche paranoie da sviluppatore.

JJ: Ed infatti l'editor è stato la chiave del successo, ma anche un vero e proprio incubo per la programmazione.

SP: Con *THPS3* invece abbiamo anticipato troppo i tempi inserendo l'online, era il primo gioco per PS2 ad averlo. Con un'idea poco più che teorica in testa, ci siamo detti: "Facciamolo!", e Sony ci ha risposto: "Avrete tutto il nostro supporto!", ma le cose, sfortunatamente, non sembravano proprio funzionare. Abbiamo comunque mantenuto la parola e alla fine siamo riusciti a farcela. La stessa cosa è successa con *Tony Hawk's Underground*. Abbiamo deciso di introdurre contenuti personalizzabili dagli utenti, come la propria faccia all'interno del gioco o gli skate park realizzati dai giocatori. Non avevamo la più pallida idea di come fare, e soprattutto di quello che stavamo facendo. A quei tempi non esisteva nulla che permettesse di utilizzare materiale fatto dagli utenti su PS2, abbiamo

Sviluppando ormai da anni nuovi capitoli della stessa saga, che puntano sempre allo stesso tipo di giocatori e devono scavare sempre più a fondo nella stessa miniera, quanto turnover vi occorre nel team per mantenere un buon tasso di freschezza e originalità?

JJ: Non troppo. Ci sono stati momenti in cui non avevamo ricambi, ad esempio, ma adesso ci sono ben 130 persone.

CW: È naturalmente abbiamo anche fattori del tutto naturali che favoriscono il ricambio, come persone che si sposano e simili. È molto raro, invece, che qualcuno lasci l'azienda perché vuole andare in un'altra compagnia.

SP: Avere due progetti da sviluppare in contemporanea è utilissimo. Magari sono 5 anni che si lavora su un gioco e non è raro aver bisogno di una pausa. Quando abbiamo fatto uscire *Gun*, avevamo moltissimi sviluppatori di talento che non potevano occuparsi ancora una volta dell'ennesimo *Tony Hawk*, ma allo stesso tempo avevamo un gruppo di persone altrettanto valide, pronte a lavorare su quella serie.

JJ: Ci sono anche degli aspetti negativi nell'essere in 130... non mi ricordo i nomi di tutti, ad esempio. Ben più grave, magari, è non saper gestire la situazione e correre il rischio di non rendere il gruppo omogeneo. Per come la vedo io, un team di sviluppo è una rock band che si allarga così tanto da diventare una squadra sportiva.

"IN GENERALE CI TROVIAMO A PROVARE PARECCHIA ROBA MENTRE SVILUPPIAMO I NOSTRI GIOCHI. QUELLO CHE CI ISPIRA MAGARI LO RIUTILIZZIAMO E REINTERPRETIAMO A MODO NOSTRO."

PUNTEGGIO FINALE

Nonostante *Project 8* rappresenti una decisa ventata d'aria fresca nella serie, con NeverSoft decisa a stupirci ancora di più nei *Tony Hawk* che verranno, i voti delle recensioni, negli ultimi anni, non sono stati proprio entusiastici, e il punteggio complessivo è andato pericolosamente in picchiata. Su metacritic.com la percentuale per il formato di punta mostra un confortante 90% o più per quello che riguarda la scorsa generazione di console, ma i passati tre titoli hanno iniziato a subire pesanti critiche. È giusto? "Credo che ci siano stati troppi pregiudizi a questo punto, ma penso anche che le riviste europee ci abbiano reso giustizia con *Project 8*", ha detto Bright. Pease invece ha commentato con: "I nostri acquirenti non devono per forza comprare ogni nuovo *Tony Hawk*. I giornalisti ricevono il gioco ogni singolo anno, e la loro percezione di cos'è e a cosa va paragonato è decisamente differente da quello che sente il pubblico. Noi ci limitiamo a continuare a sviluppare un titolo migliore di quello dell'anno precedente: alcune volte il voto ci segue, altre no".

anticipato nuovamente i tempi. Anche se il numero di persone che ne ha usufruito è stato ristretto, siamo riusciti ugualmente a fare in modo che tutto funzionasse.

Tony Hawk's Project 8 è stato una gratificante sorpresa, grazie all'introduzione del "Nail The Trick", che ha portato una ventata d'aria fresca ai controlli della serie. Ed è stato introdotto all'interno del solito lasso di tempo di un anno…

SP: Nello spazio di due mesi, per essere precisi.

BB: Abbiamo dovuto affrontare parecchie riunioni, per la sua introduzione, all'incirca quando eravamo a metà del progetto. Scott diceva di voler introdurre qualcosa che permettesse il controllo dei piedi tramite lo stick analogico, così abbiamo iniziato a svilupparlo. Ma non era poi così funzionale e l'80% del team era d'accordo sul cancellarlo.

JJ: Eravamo così vicini alla data uscita del progetto che il nostro unico desiderio era... il suicidio!

BB: Era un obiettivo della lavorazione che veniva rimandato di volta in volta.

CW: La svolta è stata permettere a piacimento il controllo dei piedi attraverso gli stick analogici in qualsiasi punto del gioco. Uno dei nostri designer, fra l'altro uno dei più forti giocatori di _Tony Hawk_ qui in NeverSoft, provava questa modalità tutte le volte che poteva ed il suo commento è stato: "Cavolo, mettiamocelo assolutamente!".

SP: Così il dipartimento dedicato al test ha commentato: "OH, MIO DIO! Che cosa ci avete fatto!?".

La licenza di Tony Hawk è vostra sino al 2015. Come avete deciso di muovervi per i restanti 8 anni?

JJ: Uhm, lo ignoro. Non posso dirti adesso cosa succederà nella prossima versione del gioco.

SP: Abbiamo esperienza a sufficienza per potercela cavare in ogni situazione. Conosciamo ormai tutti i complessi componenti della saga, anche se è difficile considerare quali elementi introdurre e quali lasciare intatti, mantenendo sempre alto il livello di qualità.

JJ: Allo stesso tempo stiamo facilmente imparando a interagire con _Guitar Hero_.

La serie _Tony Hawk_ è fra le più prolifiche e longeve, alla pari di _Dynasty/ Samurai Warriors_ di KOEI. Il rischio che si corre è quello di non trovare più sbocchi, ma Pease commenta: "Un modo per evolvere sempre il franchise è quello di percepirlo come un continuo esperimento di game design"

In _Proving Ground_ le riprese posso essere fatte in qualsiasi momento, così da poter immortalare anche i trick o le combo che non sono state pianificate in precedenza. Tutto il materiale potrà essere tagliato, montato e messo in rete per la condivisione con gli altri utenti

LA SFIDA DI TONY

Dopo aver soltato con nonchalance il gap generazionale tra le ultime console, ce la farà NeverSoft a mantenere il primato con la sua serie di punta?

Quando un mostro sacro come questo viene sfidato, è difficile non fare scommesse su chi sarà il vincitore. Nell'angolo rosso quindi, con una dozzina di titoli alle spalle in meno di una decade, ecco a voi _Tony Hawk_... Nell'angolo blu troviamo invece l'esordiente piuttosto incattivito: _Skate_ di EA. Tanto per cominciare, ci sono un po' di paragoni da evidenziare. Entrambi posseggono l'editor dei replay per lo scambio dei filmati, città costruite in maniera impeccabile, un sistema di trick personalizzabile da incrementare nel corso della partita e la modalità carriera a bivi.

Proving Ground ha un differente tipo di approccio e di sviluppo, però, incentrato su un'esplosione di colori e di stile, lontano dal voler riprodurre la realtà a tutti i costi, nonostante le molte introduzione di fisica realistica. Inoltre, resta sempre fedele al divertentissimo concetto di creare combo sempre più creative. La carriera ha tre tipi differenti di progressione a seconda della strada che si intraprende: Rigger, Hardcore o Career, che possono essere cambiate in corsa in qualsiasi momento.

Chi vuole intraprendere la carriera da skater quindi, dovrà cercarsi uno sponsor, puntare a farsi un nome e acchiappare il plauso della folla chiudendo trick precisi. Ed è proprio in questa circostanza che tornerà utile il "Nail the Trick" che si estenderà in questo nuovo _Tony Hawk_ anche ai Grab e ai Manual.

I Rigger invece sono gli addetti agli elementi utili per la modalità create-a-park, che verranno immediatamente inseriti nel gioco principale.

Una particolare abilità che permette loro di arrampicarsi, consente loro anche l'accesso a zone non raggiungibili da altri personaggi, come ad esempio entrare all'intero di un museo e riprendere quel pazzo di Bam Margera che ne combinerà qualcuna delle sue.

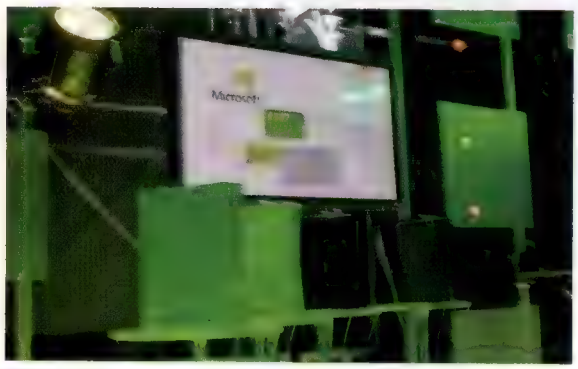
Gli Hardcore skater, infine, lo sono di nome e di fatto, e non sarà raro vederli liberarsi delle forze dell'ordine con facilità, e girare liberi nelle strade della città alla ricerca di anime selvatiche come la loro. Fra le loro peculiarità, si muoveranno molto bene all'intero delle piscine vuote, ad esempio, dove avranno slide diversi dagli altri personaggi, oltre che varianti dei normali grind. Utili quanto carismatici, gli Hardcore possono raggiungere velocità pazzesche, tanto da riuscire e saltare i veicoli o coprire distanze incredibili in volo, in cui effettuare più trick possibili.

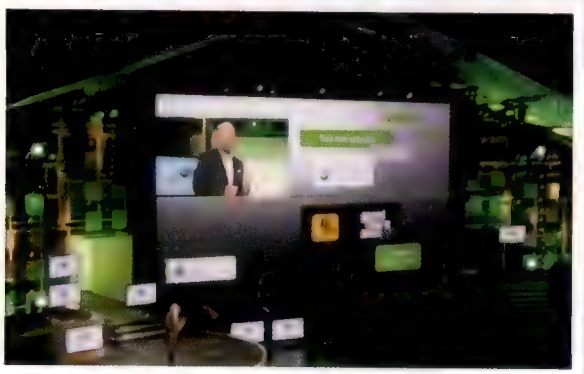
La progressione all'interno di queste differenti categorie, inoltre, porterà cambiamenti visibili all'estetica del vostro personaggio. Chi intraprende la carriera avrà vestiti firmati e magliette con gli sponsor ottenuti, gli Hardcore mostreranno con orgoglio le loro cicatrici da strada mentre i Rigger avranno sempre più attrezzatura. Naturalmente, la personalizzazione dello skater sarà a livelli altissimi, come ci ha dimostrato da sempre la serie. A tal proposito, una delle introduzioni più belle è rappresentata dall'arredamento del vostro covo, che potrà essere letteralmente riempito di materiale fino a farlo scoppiare. Oggetti di ogni forma, poster di film, tipici gadget da skater, mobilia, uno skate park e la possibilità di farci entrare gli amici in visita.

Rispetto a _Project 8_, sono state introdotte molte modalità per il gioco in rete: ritorna Horse, modalità di gioco nella quale chi sbaglia riceve una lettera e perde quando forma tutta la parola (preferibilmente da personalizzare con un pesante insulto, al posto di "horse", è chiaro!), ma con la possibilità questa volta di introdurre oggetti specifici all'interno della combo.

Se pensate che il predecessore risale a solo sei mesi fa, il materiale nuovo di _Proving Ground_ fa assolutamente paura. Lo sviluppo del gioco, comunque, è iniziato a metà di quello di _Project 8_ utilizzando il team di _Gun_. Proprio per questo sono state inserite così tante idee e il gioco sembra da subito stellare. Un capolavoro annunciato?

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **ACTIVISION**
SVILUPPO: **NEVERSFOT**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **TBA**





U.S. Ga

SPECIALE ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2007

Dalla finestra della mia camera le palme alte e sottili contornano una vista da depliant turistico, fatta di enormi spiagge bianche e torrette di guardia da Baywatch. Infilo l'ultima t-shirt in valigia e mi preparo spiritualmente: l'E3 è finita, è tempo di tornare a San Francisco col suo clima da maglione di lana. Lasciando Santa Monica, molti si chiedono se ci torneranno il prossimo anno. Le voci sono insistenti, c'è che dice che questa sia stata l'ultima edizione della fiera più celebre dell'industria dei videogiochi e chi invece ha fiducia e spera di rivedere una delle locazioni più belle della California del Sud. Tornata a casa, scopro che nella mia casella di posta elettronica mi aspetta un sondaggio da parte degli organizzatori dell'evento. Su una scala da 1 a 5, ho apprezzato la gestione dell'E3? Rispondo segnando un mediocre 2. Penso di partecipare di nuovo il prossimo anno? Che domande, sono un'addetta ai lavori, che lo voglia o no dovrò comunque partecipare. Però, un momento... se c'è una domanda del genere c'è speranza, vuol dire che qualcuno sta prendendo le redini dell'organizzazione del 2008 o almeno sta considerando la folle idea di farlo. A chiunque abbia un animo così suicida da sobbarcarsi questo compito va il mio più sentito in bocca al lupo: non sarà facile riscrivere una tradizione in declino come quella dell'E3, ora che nuovi eventi come la Games Convention di Lipsia e perfino la GDC di Austin stanno prendendo sempre più importanza.

L'era dei grandi annunci e dei colpi di scena sembra finita per sempre. Se l'anno scorso pochi nomi degni di nota si erano fatti faticosamente strada in un mare di titoli già visti, quest'anno è mancato anche il minimo fattore sorpresa. I giochi migliori - *Rock Band*, *Metroid Prime 3*, *Little Big Planet* - erano già stati presentati nel corso di altri eventi e addirittura, nel caso di *Bioshock*, la data di uscita seguiva la fiera di poche settimane. Non che l'E3 sia ormai inutile, come pensano in molti, ma sembra ora svolgere una funzione completamente diversa, quella delle pubbliche relazioni. L'intera riorganizzazione fa pensare a una mossa in questo senso: niente più demo "per le masse" ma piuttosto una serie di appuntamenti privati in un'atmosfera intima quasi da agenzia matrimoniale, in cui piccoli gruppi di giornalisti hanno l'occasione di conversare con sviluppatori e produttori. Luci soffuse, aria condizionata e un innaturale silenzio rendono questi incontri quanto di più lontano possa esserci rispetto al tradizionale andamento dell'E3, in cui file di un paio d'ore tra orde di fan urlanti erano la norma per provare i titoli di maggiore spessore. Quest'anno sviluppatori e designer sono stati le star indiscusse: occhiali da sole, una passeggiata sul lungomare di Santa Monica, quattro chiacchiere sul proprio gioco e un paio di divagazioni personali. L'attenzione alla personalità dietro il titolo diventa importante, la caccia non è al gioco ma alla celebrità, in puro stile hollywoodiano.

Se il "celebrity spotting" è aperto, perchè non lanciarsi? Incontro Ken Levine per strada e gli faccio i complimenti per *Bioshock*, dicendogli che non vedo l'ora che sia pubblicato. Mi risponde che anche lui non vede l'ora che il suo gioco sia pubblicato, perchè è pronto per andarsene in vacanza, e a sua volta mi fa i complimenti per i miei elastici per i capelli. Lo fisso a bocca aperta: da Ken Levine mi sarei aspettata qualcosa di completamente diverso. In ascensore con Cliffy B. non posso fare a meno di chiedermi se il suo ego smisurato e i suoi capelli perfettamente appuntiti non stiano per perforare il soffitto, elevandosi fino ad altezze inimmaginabili. Peter Molyneux, il designer il cui cognome manda in crisi tutti i giornalisti americani, mi si profila davanti prima della conferenza Microsoft e all'improvviso ho un'assoluta certezza: è una mummia, non un essere vivente! Il peggio capita però a Sterling, mio marito e collega nel team di GameSpy, quando va inavvertitamente a sbattere contro Miyamoto in persona, scortato da Reggie Fils-Aime e George Harrison. Attimi di imbarazzo, poi inizia la danza giapponese degli inchini e delle reciproche scuse: l'incidente diplomatico è evitato. Prendiamo così tanto gusto in tutto ciò che non è videogioco che alla fine della fiera ci diamo appuntamento con altri esponenti della stampa americana in un famoso garden bar di Santa Monica

meocracy

LIVE FROM SANTA MONICA

a cura della nostra inviata dagli Stati Uniti Elisa "Aelys" Di Fiore

per un paio d'ore di sano pettegolezzo: David Jaffe sembra ingrassato di almeno cinque chili, che *God of War* per PSP gli stia facendo male?

Ma i giochi in sè come sono? Marginali, certo, ma ci sono. E bisogna vederli. Peccato che l'organizzazione dell'evento non faccia molto per facilitarci il compito, con i suoi numerosi hotel sparpagliati su un territorio di diverse miglia e con un traffico che rende impossibile perfino prendere una delle navette e arrivare in tempo all'appuntamento successivo. Le conferenze delle singole compagnie

L'attenzione alla personalità dietro il titolo diventa importante, la caccia non è al gioco ma alla celebrità, in puro stile hollywoodiano

sono tutte al Fairmont, decisamente distante rispetto al gruppo principale degli hotel, e dopo averne viste un paio ci si rende conto che non vale la pena correre da una parte all'altra della città per vedere filmati già visti e assistere ad annunci già risaputi. Lo spettacolo migliore lo mette in scena Activision, che riunisce sul palco volti celebri come Tony Hawk, l'autore di fumetti Stan Lee, il comico Jamie Kennedy e perfino il chitarrista Slash, chiamato a commentare *Guitar Hero III* ma chiaramente a corto di idee. È uno show televisivo di un'ora, più che una conferenza sui videogiochi: il pubblico si diverte, applaude, ma quando tutto è finito ci si rende conto di dover tornare alle cose serie. Il Barker Hangar è decisamente quello a cui tocca la sorte peggiore: avrebbe dovuto essere lo spazio espositivo principale, con gli stand di tutte le compagnie e la possibilità di provare liberamente i giochi, ma finisce per essere abbandonato da tutti già alla fine del primo giorno, in parte perchè difficilmente raggiungibile, in parte perchè gli appuntamenti privati vengono privilegiati rispetto al resto. Il secondo giorno si finisce per chiudere l'hangar con due ore di anticipo per via della scarsa affluenza e arrivati al terzo giorno sembra di aggirarsi in una città fantasma del Far West.

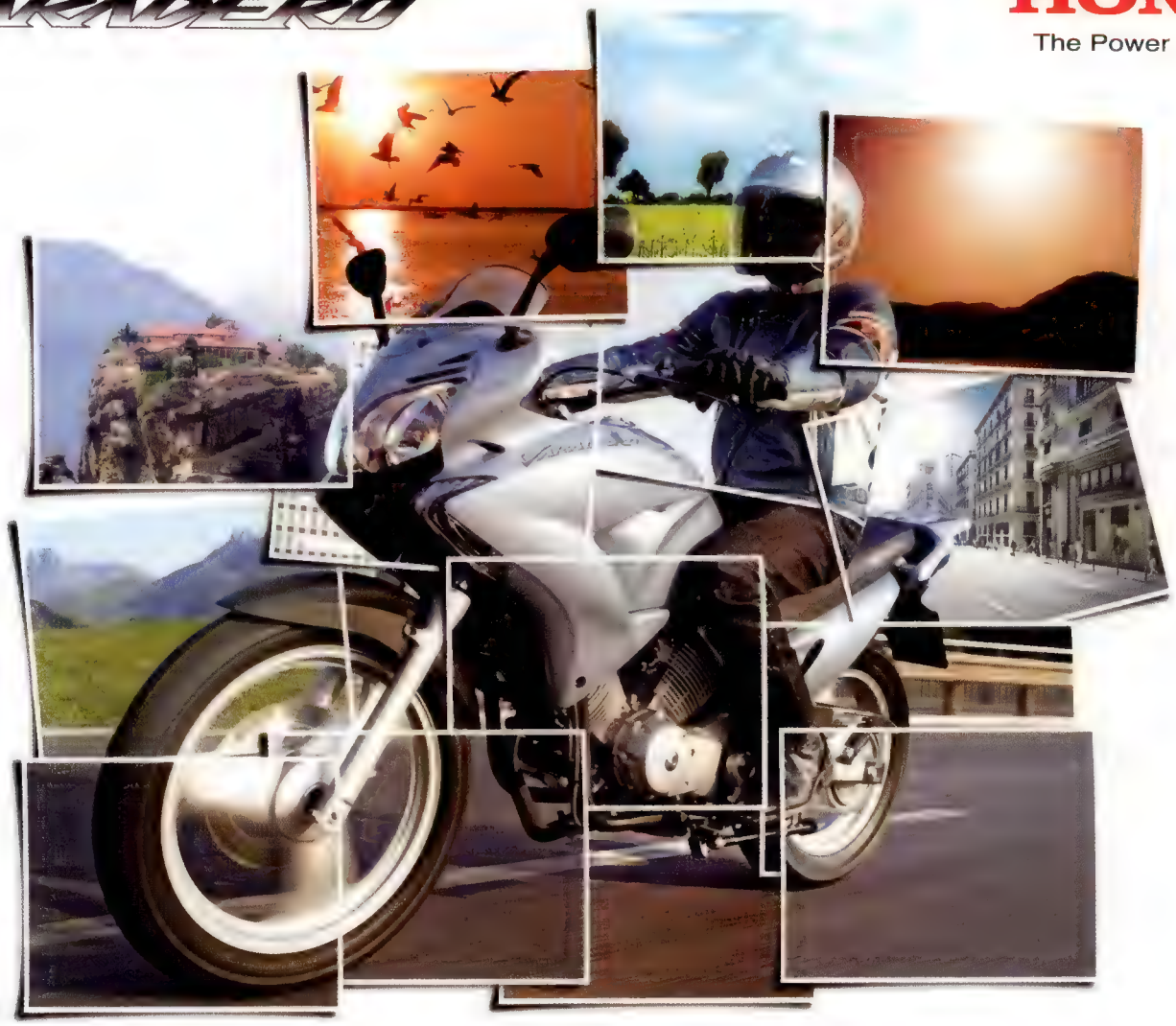
Nemmeno i grandi produttori di console sembrano cavarsela bene. Microsoft apre le danze martedì sera, in quella che sarà probabilmente ricordata come l'ultima apparizione pubblica di Peter Moore prima del suo passaggio a Electronic Arts. Poche le novità, ma ben confezionate in un pacchetto verde Xbox. Numeri e percentuali sono gonfiati, ma chi non lo fa? Peccato che qui si esageri: nel 2004 *GTA: San Andreas* era uno dei giochi più venduti su PS2, non certo su Xbox come vogliono farci credere! Inaspettato è l'accordo con Disney per il download dei film d'animazione (che stranamente non include quelli Pixar) e il nuovo approccio orientato alla famiglia, segno che Microsoft sta tentando di inserirsi nella fascia di mercato attualmente dominata da Nintendo con il Wii. Andiamo via poco convinti, anche un pò annoiati, e dopo poche ore di sonno ci ritroviamo davanti al Santa Monica Auditorium per la conferenza dei maniaci della sveglia presto, Nintendo. Lenta la prima mezz'ora, poi ci si riprende con Wii Fit, una periferica che mi convince seduta stante a cercare un appartamento con un salotto più grande a San Francisco: se questo è un problema in America, figuriamoci cosa succederà in Italia e in Giappone, dove le case sono decisamente più piccole! Miyamoto e Reggie Fils-Aime, maestri dell'intrattenimento, sanno su quali elementi far leva per ingraziarsi il pubblico: il Wii Zapper al prezzo di lancio di $19.99, l'uscita di *Super Smash Bros Brawl* e *Mario Kart Wii* con il volante dedicato suscitano raffiche di applausi. Dopo mezz'ora e una folle corsa in autostrada, ci ritroviamo puntuali ai Sony Studios di Culver City per la tradizionale conferenza Sony. Un Jack Tretton virtuale si aggira in Home, incontra un Kaz Hirai altrettanto virtuale e non esita un secondo a prenderlo in giro: "Cosa ci fai con quella PSP? Giochi a Riiiiiidge Racer?". Il povero Kaz, un uomo distrutto per sempre dalla troppa enfasi nella conferenza dello scorso anno, si vendica presentando il nuovo modello di PSP, più sottile e leggero. Sono però i giochi in esclusiva quelli che stabiliscono il primato di Sony sulla concorrenza per quest'anno: *Unreal Tournament III*, uno smagliante *Killzone 2* e un applauditissimo nuovo filmato di *Metal Gear Solid 4* accompagnano il piccolo gioiello dello show, *LittleBigPlanet*.

Le prove generali sono finite, ora è il momento di fare sul serio con la Games Convention di Lipsia. Chiunque si aspettasse rivelazioni e colpi di scena degni della tradizione hollywoodiana dovrà ripiegare sulla fiera tedesca, con meno palme ma sicuramente più autentica. Sarà l'occasione per gli sviluppatori europei di rifarsi con nuovi annunci e grandi assenti all'E3 come quel suggestivo filmato di *Heavy Rain* visto un anno fa, da cui tutti ci aspettavamo maggiori sviluppi. Nel frattempo non è difficile stabilire quale sia stato il gioco vincitore della fiera. Note stonate, colpi di batteria pesante e atteggiamento da "belli e dannati" hanno accompagnato le numerose apparizioni di Rock Band, che ha letteralmente rubato la scena a titoli ben più impegnativi come *Fallout 3*. Ci abbiamo provato in tanti e ci ha provato anche Peter Moore, con risultati disastrosi, ma l'importante in questo caso era davvero partecipare, non vincere. *Rock Band* non sarà il titolo tecnicamente più avanzato tra quelli visti, ma con la sua energia trascinante ha fatto parlare di sé dall'inizio alla fine dell'E3. D'altronde, quale gioco poteva essere più apprezzato in una città che ama sfornare celebrità come se fossero hot dog?

VARADERO

HONDA

The Power of Dreams



Ogni angolo e' un mondo da vivere

- EURO3
- Iniezione elettronica PGM FI
- Nuovo Styling
- Motore Bicilindrico a V di 90°

Nuova Varadero 125. La Tua Piccola Grande Moto

HONDA

Unico Contact Center
848.846632
www.hondaitalia.com

DOUBLE P ITALIA

La tecnologia Honda sceglie Castrol

Review

La rubrica che vi svela se un gioco è bello

096 The Darkness
360, PS3

098 Shadowrun
360, PC

100 Ninja Gaiden Sigma
PS3

101 FlatOut: Ultimate Carnage
360

102 Overlord
360, PC

103 Call of Juarez
360, PC

104 Nucleus
PS3

104 Super Stardust HD
PS3

105 Mario Party 8
WII

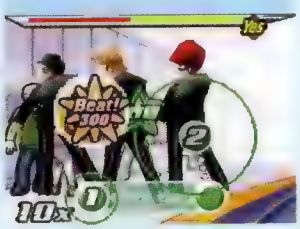
105 Resident Evil 4 Wii
WII

I più giocati da Game Pro

Osu! Tatakae! Ouendan 2

Sfidiamo chiunque ad abbandonare il gioco prima di averlo completato a tutti i livelli di difficoltà. È una questione di orgoglio personale, oltre che di divertimento sfrenato
DS, NINTENDO

Elite Beat Agents



Quando a seguito di un livello ti trovi a piangere per mezz'ora, capisci che sei di fronte a qualcosa di speciale. Questo gioco non è solo brillante, è emotivamente coinvolgente
DS, NINTENDO

Worms Armageddon

Sonoro, livelli e team editabili, carisma inarrivabile, uno stile grafico che esalta il 2D e un'ultima patch che permette risoluzioni più alte e compatibilità totale con XP. Un capolavoro
PC, MICROPROSE

Nintendo all'acqua di rose

Wii: tutto chiacchiere e distintivo?

Chi pensa che per sviluppare software per il fitness casalingo Nintendo stia trascurando la realizzazione di titoli più ambiti da chi gioca per abitudine, forse non ha dato un'occhiata a quel titolo da nulla che risponde al nome di *Super Mario Galaxy*

C'è preoccupazione fra le schiere dei cosiddetti hardcore gamer: pare proprio che Nintendo, che per venticinque anni è stata sinonimo di videogiochi per una buona fetta di persone, sia impazzita. All'E3, che per definizione accoglie da sempre soltanto la stampa specializzata, Nintendo si è presentata con gente in tenuta sportiva incaricata di dimostrare le funzionalità della Balance Board, subito disprezzata. Se ne sono dette di tutti i colori: che Miyamoto, Iwata e amici vogliono rovinare il mondo dei videogiochi corrompendolo con prodotti che con esso non hanno nulla a che fare, che il successo del DS e del Wii è dato dai vituperati non-giochi, che Reggie, durante il suo discorso, abbia *frecciato* gli appassionati.

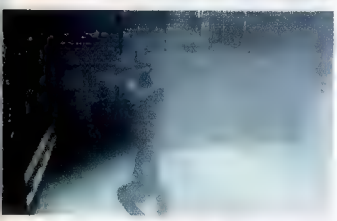
Prima di continuare, sgombriamo il campo: chi vi scrive non sarebbe affatto entusiasta se il Wii ospitasse davvero solo raccolte di minigiochi dello spessore di una sottiletta, di titoli realizzati appositamente per acchiappare chi di videogiochi non ha mai sentito parlare e per sfruttare al massimo l'equazione "poche spese e ricavi assicurati". Il punto è che non è così: a meno di non voler essere totalmente ciechi, è lampante che Nintendo abbia ancora a cuore chi a furia di *giochini* ci è cresciuto. Se così non fosse, molto probabilmente non profonderebbe tanta attenzione nell'assicurarsi che *Metroid Prime 3* o *Super Smash Bros. Brawl* raggiungano standard qualitativi ben più che di tutto rispetto, e soprattutto non si parlerebbe in giro di *Super Mario Galaxy* come di uno dei "best of the show" dell'E3.

Se ci si vuole disinteressare del tutto di *Wii Fit* e *Brain Training* si è liberissimi di farlo: potrebbero anche considerarsi senza problemi prodotti non adatti a tutte le concezioni di divertimento digitale germogliate in chi si diletta in questo hobby (ma d'altronde, non ne esiste nessuno che adatto lo sia per tutti). Un po' meno lecito per chi si interessa del settore è voltare le spalle di fronte ai dati di fatto: il giorno in cui da Nintendo e da tutte le case third party che sviluppano su Wii e DS, non usciranno più i titoli cosiddetti hardcore (qualunque cosa questo significhi), chi vi scrive sarà la prima persona a depennarle dalla lista acquisti; ma finché a *Wii Fit*, che peraltro non sembra affatto sorretto da una tecnologia inutile o mal concepita, si affiancheranno i *Mario Galaxy* e i *Metroid Prime 3*, e questa varietà farà, dati alla mano, crescere il mercato, allora questo fattore andrà considerato prima di gridare allo scandalo.

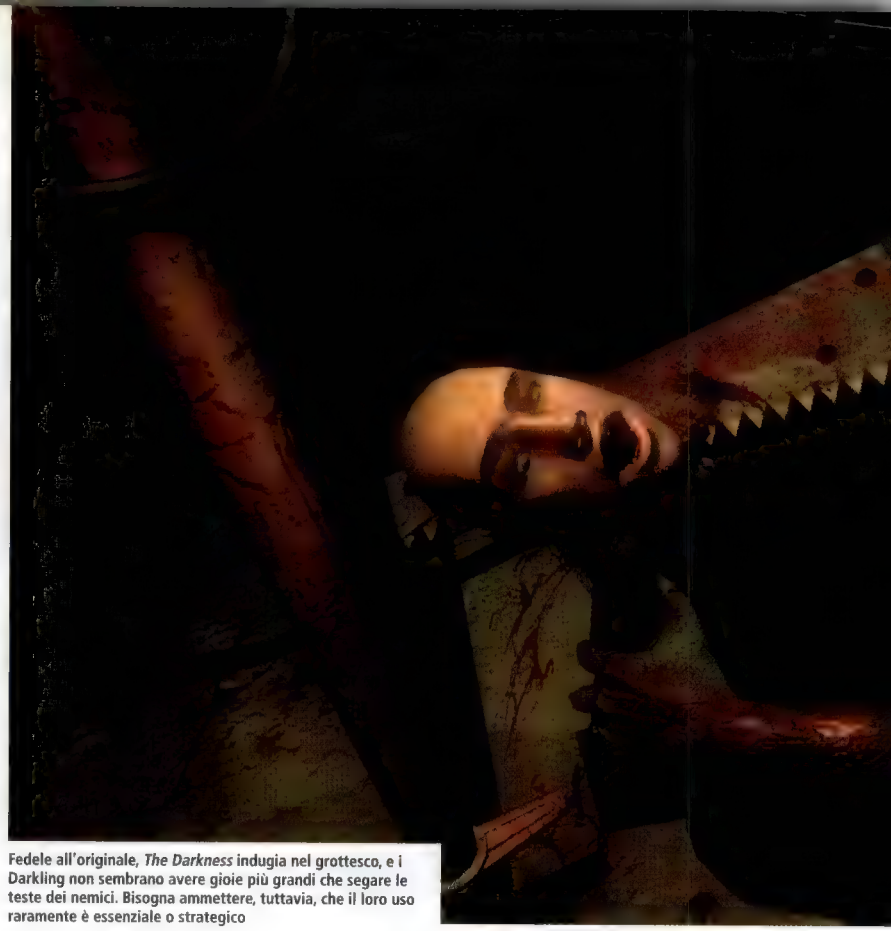
Guida al sistema di valutazione di **Game Pro:**
1 = uno, 2 = due, 3 = tre, 4 = quattro, 5 = cinque, 6 = sei, 7 = sette, 8 = otto, 9 = nove, 10 = dieci

THE DARKNESS

FORMATO: 360, PS3 (VERSIONE TESTATA) USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: 2K GAMES SVILUPPO: STARBREEZE



Gli ambienti sono molto dettagliati e si elevano al di sopra della mera accuratezza, nella rappresentazione delle locazioni. Dagli interni vandalizzati dei treni della metro, alla freddezza clinica dei frigoriferi, tutto ha una fortissima personalità

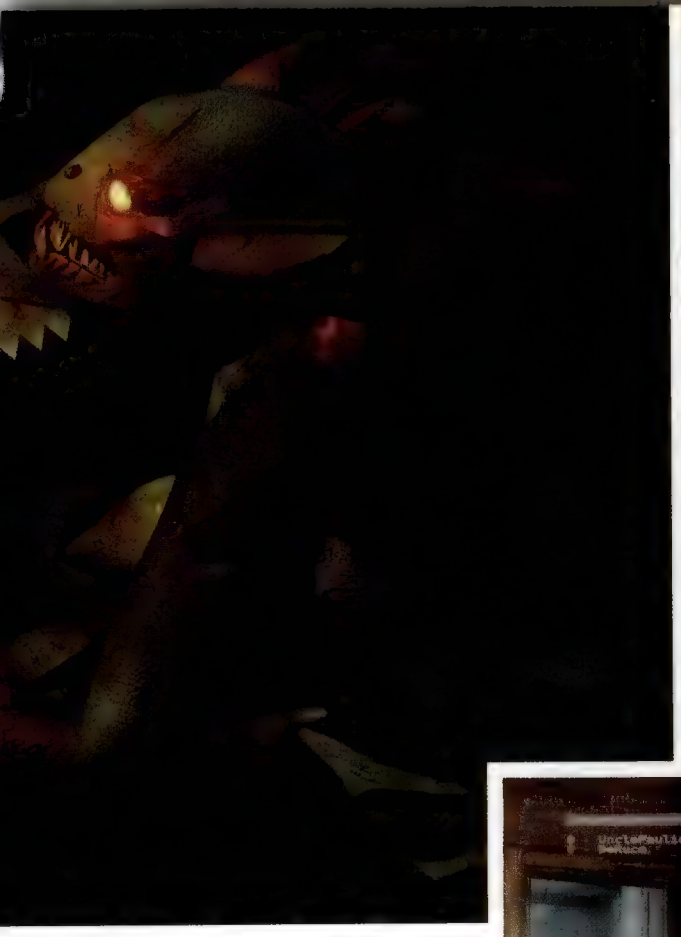


Fedele all'originale, *The Darkness* indugia nel grottesco, e i Darkling non sembrano avere gioie più grandi che segare le teste dei nemici. Bisogna ammettere, tuttavia, che il loro uso raramente è essenziale o strategico

Spaccare teste fa sentire bene Jackie Estacado. O meglio, spaccare teste fa sentire bene quello che c'è dentro Jackie Estacado. Lui è un killer della mafia abile ed esperto, ma il suo vero talento va un po' più a fondo, fin nelle profondità delle tenebre. Basato sull'omonima graphic novel, *The Darkness* vi metterà nei panni di Jackie nel giorno del suo ventunesimo compleanno, che è anche il giorno in cui una potente forza soprannaturale si manifesta per la prima volta dentro di lui. Comodo! I poteri di Estacado sono l'incarnazione più selvaggia dei sogni degli sviluppatori di videogiochi, perché spaziano dall'avere piccole braccia a forma di serpente che masticheranno il volto dei nemici e sgusceranno attraverso i condotti per aprire le porte, al creare un vortice che risucchierà istantaneamente tutti i nemici al suo interno. Il combattimento è viscerale e fisicamente robusto: fiotti di sangue schizzano dai nemici, negli attacchi a sorpresa ci si trova a sussultare quando i corpi vengono dilaniati da molteplici spari e colpire al momento e nel posto giusto farà roteare spettacolarmente il cadavere all'indietro. Il gioco fa un uso appropriato del talento di Estacado per le doppie pistole, permettendo alcune soddisfacenti uccisioni in primo piano su nemici ignari, nonostante ci siano naturalmente altre armi come fucili e doppie mitragliette. Nonostante il livello di salute si ricarichi (col giusto tempo, vedi *Halo*), i nemici sono molto pericolosi al più alto livello di difficoltà e batteranno facilmente il nostro antieroe se è troppo esposto, quindi il combattimento spesso si svolge avanzando lentamente verso una posizione e abbattendo i nemici isolati, prima di scatenare i poteri delle Tenebre su un gruppo. In generale, il motore è impeccabile e l'esecuzione delle mosse è facile, nonostante in certe situazioni un potere specifico, come muovere un tentacolo su un muro o attraverso le grate, possa risultare difficoltoso. La sceneggiatura e il doppiaggio sono eccellenti, senza cadute di stile, dai vagabondi nelle stazioni della metropolitana ai molti e pericolosi criminali che Estacado dovrà affrontare. E non potrebbe essere altrimenti, perché *The Darkness* è un gioco incentrato sulla narrazione e molti dei vostri obiettivi verranno comunicati da telefonate (potrete usare ogni telefono nel quale vi imbatterete nel gioco) o in incontri faccia a faccia. Dalla scena di apertura, in cui siete in macchina a parlare con due amici e che si trasformerà in una scena di inseguimento, alle sezioni in cui vi incontrerete con altri personaggi anche solo per guardare il telegiornale in TV, *The Darkness* ha alcuni tocchi di classe che lo mettono una spanna al di sopra di altri giochi, anche se occasionalmente sarete infastiditi da una

> I poteri di Estacado sono l'incarnazione più selvaggia dei sogni degli sviluppatori di videogiochi

I poteri delle Tenebre sono così efficaci che a volte vi sentirete quasi dispiaciuti per i vostri nemici impotenti di fronte alla vostra potenza. Quasi. Inoltre, se servono, ci sono sempre le doppie pistole per finire il lavoro



Se le grandi quantità di sangue vi danno allo stomaco, è meglio che stiate lontani da *The Darkness*. Potrebbe essere tacciato di violenza gratuita, ma è realizzato con tale eleganza e umorismo da risultare più digeribile. In ogni caso non si tratta di un prodotto per bambini

Vedere le leggi della realtà che si distorcono non è così inusuale per Jackie Estacado e le ampie sezioni di combattimento mancano raramente di un colpo di scena che rompa la monotonia dei sicari in gessato e dei poliziotti

schermata di caricamento. L'inconveniente viene minimizzato da una generosa selezione di monologhi di Estacado della durata di poche righe, che sottolineano il fatto di lasciare un'area e variano dal leggermente noioso al maliziosamente divertente. Questo, certo, non vi salverà comunque dal periodo di attesa e dalla barra di caricamento alla fine. Quanto ai vostri dintorni, gli ambienti sono sudici, caotici e perfettamente realizzati. La stazione della metropolitana è un marasma totale: ci sono graffiti sui muri, i ricevitori di alcune cabine telefoniche sono stati strappati e il soffitto rischia di crollare da un momento all'altro. Fuori, le luci al neon tremolano e sacchi d'immondizia e scatole di cartone sono ammucchiati agli angoli delle strade. Tuttavia, ci sono alcuni elementi non all'altezza, in questo mondo quasi perfetto, ed è molto più lineare di quanto appaia a prima vista. La linearità non è un gran problema, ma (ad esempio) l'inclusione di lucchetti che si rivelano incredibilmente invulnerabili al fucile quando, in una differente posizione, saltano in aria in un secondo è semplicemente illogica. Notare le schermate di caricamento e queste inconsistenze minori è, in un certo senso, pignoleria, ma non possiamo farci niente: il resto del gioco e l'ambientazione sono talmente riusciti da attirare l'attenzione sui piccoli difetti. Dall'offerta di vari percorsi in una conversazione alle azioni sorprendentemente aggressive dei nemici durante alcune delle molte scene a effetto del gioco, *The Darkness* spicca non solo perché ha una forte personalità, ma per i suoi personaggi a tutto tondo. C'è qualche piccola caduta di stile, ma non mancano i picchi di eccellenza: scegliere di dire alla ragazza di Estacado che è un killer produce un eccellente momento tragicomico, in cui il protagonista tenta di aprire il cuore ai sentimenti, con effetti piuttosto assurdi. Per tornare al succo della questione, comunque, i cuori sono qualcosa che si osserverà spesso, visto che vengono sanguinosamente e allegramente masticati sotto il vostro naso dai tentacoli della Tenebra. Avere l'equivalente di un esercito alle spalle, pronto a spuntare al minimo cenno, è uno dei migliori espedienti visti recentemente in un FPS e quando si ha a disposizione l'intero insieme delle abilità, si sperimenta un incredibile senso di potere, che si manifesta con fiumi di sangue e pochi nemici che saranno in grado di mettersi sulla vostra strada. Nonostante alcune imperfezioni, pochissimi FPS per console sono stati realizzati così bene di recente, e piccoli tocchi di classe, come cambiare canale della TV nei nascondigli mafiosi per telefonare all'antagonista principale e sentirlo che delira contro di voi, danno al mondo di *The Darkness* un'autenticità e un'ampiezza davvero rare. I fan della serie hanno l'occasione di vedere un gioco che è un ampliamento, più che uno sfruttamento, del prodotto originale e i fan degli FPS hanno un altro grande pezzo da aggiungere alla loro già vasta collezione. Questo è un ottimo esempio di come dovrebbero funzionare le licenze. **[7]**

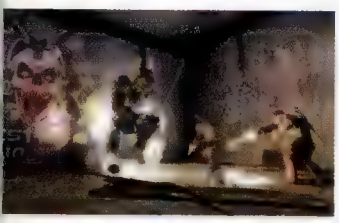
È inevitabile il paragone tra i poteri della Tenebra e la capacità di Riddick di vedere nel buio, e *The Darkness* ha sicuramente un debito con Riddick, pur avendo fatto fruttare gli anni trascorsi

Il potere della Tenebra

Ci sono vari poteri della Tenebre da sbloccare mentre si progredisce nel gioco, e si possono ampliare i propri poteri divorando i cuori dei nemici abbattuti. Il risultato è una serie di animazioni che raramente stanca, con il vostro braccio di Tenebra che si ciba di qualche succulento annesso cardiaco e occasionalmente ne divide un po' con l'altro braccio, e con un nuovo livello di potere che si sblocca ogni ventina di cuori. Le abilità extra, al contrario, tendono a essere sbloccate dal contesto narrativo. Il secondo tipo di servitore, il pistolero, si ottiene nel tunnel di un treno. Lo troverete in mezzo alle rotaie mentre spara a un convoglio in arrivo per fermarlo e lasciarvi passare, ma solo dopo che il servo stesso sarà stato schiacciato dalle ruote. Piuttosto tragico...

SHADOWRUN

FORMATO: 360, PC USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: MICROSOFT SVILUPPO: FASA STUDIO

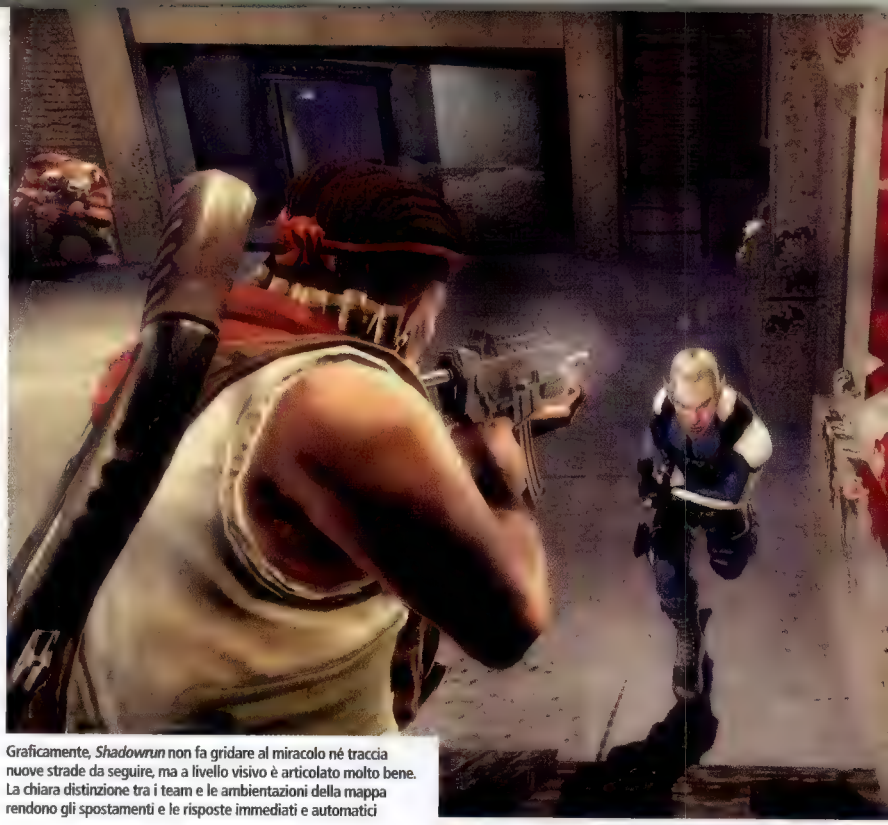


Le razze si distinguono facilmente, e ogni essenza e tecnologia ha un diverso effetto visivo. È enorme la voglia di gridare "boo!" quando ci si teletrasporta accanto a un nemico!

Quale potrebbe essere l'alternativa ai classici deathmatch online? Oggigiorno la richiesta di nuovi e diversi modi per massacrarsi allegramente a vicenda non è mai stata così grande, tanto che una delle uscite estive più attese di Microsoft è un FPS multipiattaforma senza alcuna modalità in singolo, ma dotato in compenso di una dannatissima complessità. *Shadowrun* è basato sull'omonimo e bizzarro GdR cyberpunk e si focalizza sulla divisione classica della serie tra le mega corporazioni e i cittadini che tentano di sfuggire alla loro influenza (non a caso, ci sono due team in ogni match: RTA Global e The Lineage). In parole povere, una squadra indossa uniformi blu e l'altra uniformi rosse: le differenze si limitano fondamentalmente a questo. Anche se vengono omessi gli orchi e tutte le altre sottospecie che hanno reso famoso il peculiare mondo cyberpunk-fantasy di *Shadowrun*, sono comunque presenti altre quattro razze giocabili: umani, troll, nani ed elfi. Le differenze sono scontate: gli umani sono i più equilibrati, i troll si basano sulla forza bruta, gli elfi sono rapidi e agili ma hanno poca energia (che però possono recuperare), e i nani sono ottimi nell'uso della magia. Potrebbe esserci un possibile squilibrio usando i nani, che possono assorbire l'essenza degli attacchi magici e sopravvivere ai colpi alla testa grazie alla loro piccola statura. Il fatto che la loro essenza si rigeneri più lentamente non sembra poi una penalità così influente. In questo modo, i giocatori abili nell'utilizzarli diventeranno dei veri e propri incubi per tutti gli altri, rendendo la razza più bassa tra quelle disponibili una scelta obbligata, se si vuole avere qualche chance di vittoria sul campo di battaglia.

Shadowrun è basato sull'omonimo e bizzarro GdR cyberpunk, con la classica divisione tra cittadini e mega corporazioni

I troll sono decisamente grossi e molto dotati negli scontri corpo a corpo. Questa specie può trasportare una minigun senza essere rallentata (limitazione che hanno tutte le altre razze)

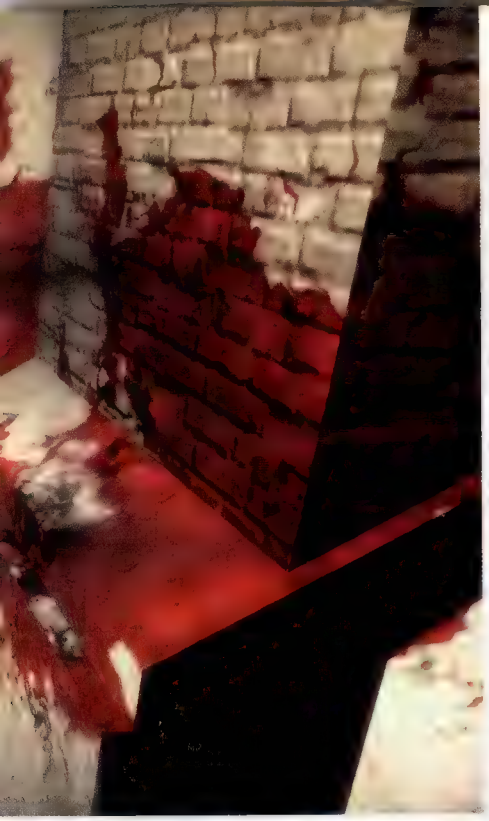


Graficamente, *Shadowrun* non fa gridare al miracolo né traccia nuove strade da seguire, ma a livello visivo è articolato molto bene. La chiara distinzione tra i team e le ambientazioni della mappa rendono gli spostamenti e le risposte immediati e automatici

L'aspetto chiave del gioco sono però gli scontri tra i giocatori su PC e quelli su console: i primi potrebbero pensare che il mouse possa regalare loro una maggiore precisione rispetto al pad. Ma tale vantaggio viene negato dall'allargamento del mirino durante gli spostamenti. Infatti, se il vostro personaggio sta correndo avanti, sta saltando o si sta muovendo sul posto, la grandezza del mirino aumenta. Ciò rende impossibili i continui colpi mortali e incita a un diverso approccio al combattimento: sarà consigliabile infatti stabilire una "zona sicura" con il proprio team, prima di partire all'attacco verso gli avversari. Tentando di assaltare il nemico in stile Rambo, verrete certamente circondati e uccisi, e sarete troppo lontani dai vostri compagni per poter tornare in vita. Proprio per certi di questi aspetti, *Shadowrun* assomiglia più a un simulatore di combattimenti che a un FPS. L'enfasi ricade sul gioco di squadra, accompagnato da un intuitivo sistema di messaggi che risulteranno essere più utili della classica chat vocale, grazie alla possibilità di modificare velocemente le frasi. Di primo impatto potrebbe spiazzare, ma ben presto i giocatori impareranno a muoversi nei diversi ambienti e le squadre potranno essere avvertite velocemente con i messaggi rapidi, i quali conterranno sempre la vostra posizione. È un'innovazione semplice, ma molto utile: i titoli futuri dovrebbero prenderne esempio.

Quanto al combattimento, in *Shadowrun* notiamo una profonda combinazione tra magia (chiamata essenza) e tecnologia. Ogni personaggio ha un numero prestabilito di ampolle d'essenza, che dipenderà dalla razza, e che influisce sulla sua abilità nel lanciare magie. L'essenza include l'abilità di teletrasportarsi, creare un "albero della vita" (che cura i giocatori sotto i suoi rami), trasformare il proprio corpo in fumo inconsistente, usare una spinta invisibile contro i nemici (denominata Gust) e far tornare in vita i propri compagni.

La tecnologia si focalizza invece sugli elementi classici degli FPS: riflessi intensificati, vista potenziata a tal punto da poter vedere attraverso i muri, aiuto nella mira, alianti per attraversare vasti spazi e addirittura



Gli alianti appaiono incredibilmente intriganti (sinistra) ma dovrete usarli rapidamente e di rado se non volete finire come le anatre di *Duck Hunt*. Evocare la vostra letale creatura (sotto) è visivamente accattivante e lanciarla contro i nemici è veramente uno spasso

Le ambientazioni di *Shadowrun* lasciano poco all'immaginazione e dell'eccentrico mondo al quale si ispira c'è veramente poco. I fan, dopo un breve tour panoramico, finiranno per preferire quelle del GdR d'azione per SNES

generatori di anti-magia. Anche se una o due cariche di tecnologia possono rivelarsi estremamente utili, chi saprà usare abilmente la magia avrà certamente una marcia in più, potendo anche sfruttare alcuni potenziamenti a proprio vantaggio (per esempio, l'abilità Gust sarà molto efficace contro i nemici trasformati in fumo); potrete però portare con voi un massimo di tre cariche alla volta. Il metodo di selezione è troppo impacciato e consente un approccio poco immediato all'arsenale, tanto che molti giocatori preferiranno scegliere tre potenziamenti standard e tenerli equipaggiati per la maggior parte dei match.

Shadowrun offre però anche un sistema di acquisto molto simile a quello presente in *Counter-Strike*. All'inizio di ogni round, apparirà una piccola finestra nella quale potrete acquistare armi, essenza e tecnologia per il vostro personaggio. Se siete morti nel round precedente, la vostra arma iniziale sarà una semplice pistola: dato che non si trovano armi lungo la mappa, acquistare almeno un SMG risulta vitale.

Magia e tecnologia durano per tutto il match e proprio per questo ogni squadra deve cercare gestirle al meglio. Più uccisioni fanno guadagnare più denaro e, proprio per questo, spesso la squadra migliore sarà anche quella meglio equipaggiata. L'idea di premiare i giocatori migliori in questa maniera così concreta ed evidente non è certo una novità: dati gli standard elevati del gioco online su PC, questa meccanica sarà decisamente più frustrante per il giocatore occasionale.

Va sottolineato però che *Shadowrun* non è un gioco per chi vuole dedicarsi a qualche sporadica sfida: è talmente pieno di particolari che solo un gioco costante ed una profonda familiarità con tutte le varie abilità e gli intricati livelli possono premiare il giocatore. Purtroppo, anche se inizialmente *Shadowrun* potrebbe sembrare un titolo dall'immenso potenziale, finisce per offrire un divertimento piuttosto limitato e poco appagante. **[6]**

Qualcuno mi resusciti!

Il sistema di resurrezione è uno degli aspetti più interessanti di *Shadowrun* e incentiva notevolmente il gioco di squadra. Se il vostro personaggio viene ucciso, può essere resuscitato da un compagno del team, ma solo se avete acquistato l'essenza della Resurrezione; ciò significa che il team dovrà cercare di non spendere tutto il denaro in armi da fuoco. Potrete essere riportati in vita solo una volta (se verrete uccisi una seconda volta, il vostro corpo svanirà) e la vostra sopravvivenza sarà legata alla vita del compagno che vi ha resuscitato. Se infatti morirà, il vostro personaggio comincerà a sanguinare rapidamente, e l'unico modo per sopravvivere sarà restare sotto un albero della vita, chiedendo un'ulteriore resurrezione da un altro compagno. Questo vi renderà un facile bersaglio ed evidenzierà ulteriormente l'importanza della collaborazione all'interno di un team.

I primi livelli sono molto belli graficamente, con Ryu che ritorna dal dojo al villaggio Hayabusa e i fiori che volano sullo schermo durante i combattimenti (a destra)

Un ninja solitario rappresenta raramente una minaccia per Ryu (sopra), ma i ninja raramente sono soli, e molto spesso dovrete lottare contemporaneamente contro quattro di loro, oppure contro tre e un cavaliere

Essere un ninja ha poco a che fare con la contemplazione pacifica, e praticamente tutto con il saltare avanti e indietro mentre combattiamo con un nemico in un edificio in fiamme

NINJA GAIDEN SIGMA

FORMATO: PS3 USCITA: 6 LUGLIO
PUBLISHER: EIDOS SVILUPPO: TECMO

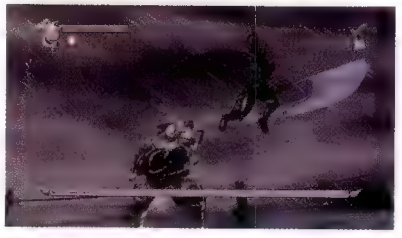
Tocco femminile

Tra le nuove caratteristiche di *Sigma* troviamo la possibilità di impersonare Rachel. Potrebbe sembrare un bonus interessante, ma non è esattamente così. Rachel ha le sue armi e abilità, ma è molto più lenta di Ryu e gli scontri perdono tutta la loro enfasi. Siamo obiettivi, chi compra un gioco che contiene nel titolo la parola "Ninja" lo fa perchè vuole combattere da ninja: sostituire Ryu per svariati livelli con una donna che assomiglia a Xena la Principessa Guerriera, dotata di un grande martello, di certo toglie molto allo spirito del gioco, oltretutto quando le ambientazioni sono quelle del gioco principale. Qualcuno potrebbe addirittura affermare che sia... quasi un'eresia.

La prima cosa da dire su *Ninja Gaiden Sigma* è che non si tratta di un nuovo titolo, ma del remake di *Ninja Gaiden Black*, a sua volta remake dell'originale *NG* uscito sempre su Xbox nel 2004. Normalmente, molti storcerebbero il naso davanti all'ennesimo "riciclo di idee", ma il successo del primo titolo è stato così indiscusso che di certo nessun possessore di PS3 avrà nulla da ridire, in attesa dell'inevitabile *Ninja Gaiden 2*. Questo gioco ha avuto il suo strameritato successo principalmente per il suo sistema di combattimento. È indubbiamente tra i migliori, e nella versione PS3 è stato ulteriormente perfezionato rispetto all'originale, che era già complesso di suo. Se lo paragoniamo a quello della maggior parte dei giochi d'azione 3D, sembra ancora oggi innovativo anche a distanza di tre anni. La sua principale peculiarità è l'impossibilità di ripetere sempre gli stessi attacchi, e di fermarsi a pensare durante gli scontri: la spesso abusata massima "è tutta questione di bloccare gli attacchi" non descrivere nella sua interezza la complessità del sistema. Restare fermi e bloccare gli attacchi non vi salverà da tutti gli attacchi dei nemici, che possono superare la vostra guardia con estrema facilità. Neppure continuare a muovervi e bloccare si rivelerà vincente, perchè ancora una volta gli avversari sapranno come accerchiarvi. Dimenticatevi anche di correre e saltare: quei maledetti rivali vi butteranno a terra senza tanti problemi e senza complimenti. Il vero segreto non è tanto tenere premuto il pulsante di guardia o eseguire particolari azioni, quanto il saper combinare tecniche e azioni con fluidità, passando dall'una all'altra in modo naturale.

Non serve restare fermi, correre o muoversi con cautela, è la combinazione delle tecniche che, come veri ninja del pad, vi permetterà di eliminare ogni nemico. I rompicapi e la libertà di movimento nei livelli sono solo un contorno al fulcro del gioco, ovvero il suo sistema di combattimento: cercare le parti mancanti di una statua per trovare una chiave non aggiunge nulla di interessante al gioco. Allo stesso modo, i livelli non sono poi un granché dal punto di vista del design: lineari come sono, fanno rimpiangere che gli sviluppatori non si siano impegnati di più in questo comparto del gioco.

Il passaggio alla PS3 ha ovviamente permesso un aggiornamento grafico elevato, e certe sequenze tolgono letteralmente il fiato per la loro bellezza. Anche la spettacolarità degli scontri con i boss ha tratto giovamento dall'hardware più potente, e oltretutto molti dei boss un tempo disponibili solo al livello di difficoltà "Master Ninja in Black" possono essere affrontati già da subito in questa versione. *Ninja Gaiden* è stupendo, e lo è ancora di più grazie ai nuovi accorgimenti grafici della next-gen. Alcune modifiche ai livelli, tuttavia, sono assolutamente irrilevanti e di poco conto per giustificare l'aggiornamento. Il vero problema di *Ninja Gaiden Sigma*, se vogliamo, è la mancanza di qualcosa di veramente nuovo da giustificarne l'acquisto per tutti coloro che hanno già provato le versioni precedenti. Oltretutto, se avete a casa un Xbox, potreste prendere in considerazione l'eventualità di giocare *Ninja Gaiden Black*... e risparmiare, anche. **[8]**



Ryu può ottenere svariate tipologie di armi, come i nunchaku e le doppie spade, ma purtroppo non tutte sono implementate in modo convincente come la Dragon Sword

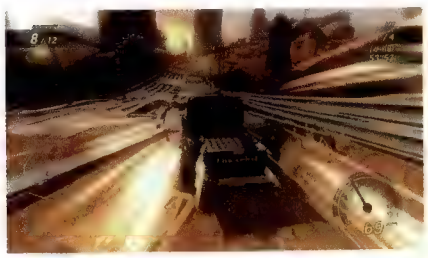
FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

FORMATO: 360 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: EMPIRE INTERACTIVE SVILUPPO: BUGBEAR ENTERTAINMENT

La differenza tra le tre diverse classi, Derby, Strada e Gara, coinvolge principalmente la velocità, nonostante le classi abbiano meno impatto sul modo in cui si gioca di quanto non facciano in *Burnout* e simili. La gamma di auto disponibili presenta il solito contrasto tra velocità, resistenza e manovrabilità

Iniziamo dalle cose più importanti: *Ultimate Carnage* è poco più di un remake di *FlatOut 2*, uscito l'anno scorso, il quale a sua volta era poco più di un remake del primo *FlatOut*. Anche in questo caso, quindi, gli spunti nuovi sono pochi, a parte gli ovvi benefici tecnici della nuova generazione. Le macchine contemporaneamente in gara adesso sono 11, e si possono far volare ancora più detriti al margine della pista. Inoltre, i modelli delle macchine e degli ambienti sono molto più dettagliati. Ma si tratta fondamentalmente dello stesso gioco che già conoscevamo, anche se, quando si irrompe in un'area picnic a bordo pista, insieme al mucchio di altre macchine che sbandano e si scontrano nel caos totale, l'effetto visivo è molto più forte che nel suo predecessore. La principale innovazione di *Ultimate Carnage* è l'omonima modalità Carnage, una serie di eventi che sfrutta l'attrazione fondamentale di *FlatOut*, ovvero il piacere della distruzione, molto meglio di quanto faccia la modalità Carriera, più in stile *Gran Turismo*. L'esito delle gare qui non ha che fare con la classifica all'arrivo, ma con la quantità di devastazione che si riesce a causare in un determinato tempo: si guadagnano punti distruggendo le altre macchine e l'ambiente circostante, nonché con l'elevazione raggiunta nei salti. Con le cariche di nitro che si riempiono costantemente, il risultato è un godibile equilibrio tra distruzioni spensierate e collisioni calcolate. Le corse in modalità Carnage sottolineano l'insostenibile tensione che esiste, nelle corse standard di *FlatOut*, tra l'esigenza di arrivare primi e la voglia di distruzione. Nelle gare in modalità Carriera si viene premiati con soldi e nitro quando si spacca tutto, ma una guida così aggressiva ed esuberante raramente porta alla pole position. Cercare di guadagnare cariche di nitro spesso costa più tempo di quanto meriti, perché si dovrà andare fuori pista e rischiare di incappare in una pila di pneumatici che ci rallenterà, o in un oggetto che si rivelerà irremovibile. La tensione è così palpabile perché *FlatOut* non è esattamente il gioco di corse "corpo a corpo" che vuole essere. Fondamentalmente, è una riuscita simulazione fisica, abbastanza solida da generare ogni sorta di evento caotico ma plausibile. Di conseguenza, la guida delle auto è in stile realistico: perderete il controllo prendendo un dosso prima di una curva e farete una caduta rovinosa se affronterete un salto senza allinearvi e atterrare con precisione. Con altre 11 macchine che si affollano intorno a voi nel caos più totale, le corse possono sembrare colpite in modo frustrante e inevitabile da eventi assolutamente casuali: è comune che l'incidente di una macchina in testa vi faccia scivolare in fondo. Grazie al cielo, *Ultimate Carnage* ha un'opzione di restart istantanea, e vi assicuriamo che la userete più e più volte. Ha anche un'abbordabile configurazione di reset, che vi rimetterà in pista non appena uscirete dal tracciato, una caratteristica che sarà molto facile sfruttare. Al di là delle modalità Carriera e Carnage, *FlatOut* ha un'ampia gamma di opzioni multiplayer, da Xbox Live ai party game basati sulla modalità Stunt (vedi il box "Problemi fisici"), ma poco più di quanto offriva *FlatOut 2*, e ogni evento include le Live Leaderboard. In effetti, nel suo complesso, *Ultimate Carnage* è un pacchetto generoso che può essere molto divertente, ma è un peccato che fallisca nell'applicare una revisione generale del design al robusto motore della serie. **[7]**

Il corpo a corpo, quando si è in posizione centrale, non è molto consigliabile. Generalmente è facile raggiungere il primo posto, ma se non lo si ottiene abbastanza presto, è probabile che non ci si riuscirà più. Tuttavia, scontrarsi e venire sbatacchiati è sicuramente divertente, così come dà soddisfazione distruggere l'auto di un avversario!



Ultimate Carnage è un gioco visivamente attraente, che offre ambienti dettagliati e originali (nonostante un supermercato stranamente cavernoso che contiene carrelli della spesa di dimensioni abnormi). Anche le luci, le ombre e il fumo sono ben fatti. I modelli delle macchine si deformano in modo spettacolare e il tutto scorre a velocità costante, anche quando lo schermo è pieno di auto

Problemi fisici

Ancora una volta ritorna lo Stunt Mode, che applica il lancio dei manichini a un'ampia selezione di modalità forse colpevoli di espandere troppo il suo fascino un po' dubbio. Dal Salto in alto all'Anello di fuoco, fino al Royal Flush e al Bowling a 10 birilli, c'è più di quello che serve per sfruttare la dinamica di gioco, che si limita alla definizione dell'angolo di lancio a e alla capacità di dosare bene il tocco. I manichini compaiono anche nel gioco principale. Sono in particolare visibili nella modalità Derby, in cui rimangono sul fondo dell'arena fino alla fine della corsa, uno scherzetto di vecchia data che inizia a essere un po' logoro.

Sebbene lo stesso oscuro signore che interpreterete sia potente, è più abituato a dare man forte ai suoi verso la fine di un combattimento, se li vede in difficoltà. Situazioni come questa richiedono più che altro capacità di movimento di un cursore. Poi la distruzione inizia

Ci sono armenti sparsi nel mondo di gioco, utili per rifornire di energie i vostri sottoposti, che si divertiranno a giocarci prima di infliggere il colpo di grazia

OVERLORD

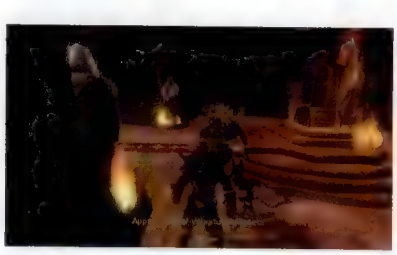
FORMATO: 360 (VERSIONE TESTATA), PC USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: CODEMASTERS SVILUPPO: INTERNO

Le locazioni del gioco spaziano dai paesaggi verdeggianti in cui si comincia alle città dei nani (in alto), ai dungeon sotterranei ai deserti, con diversi insediamenti umani lungo il cammino. Ma anche un Signore della Guerra sa che casa propria non si batte (sopra)!

Il capo sei tu!

Gli eserciti di servi sono il vero punto di forza di *Overlord* e sono di quattro diversi tipi: quelli marroni combattono corpo a corpo, quelli rossi effettuano gli attacchi a distanza; quelli blu servono a negoziare l'acqua, combattere contro gli spiriti e resuscitare i compagni morti e quelli verdi, infine, sono utili negli ambienti avvelenati e per assassinare silenziosamente i nemici. Saranno felici di correre per voi tra le braccia della morte e non potrete non gioire, nel fondo del vostro nerissimo cuore, quando li vedrete correre verso di voi con gli occhi scintillanti e le braccia piene di offerte per il loro oscuro signore! Il capo dei servi e il giullare saranno particolarmente utili per certe scenette divertenti, soprattutto grazie a un doppiaggio davvero ben fatto. Aspettate di sentirli blaterare: "Ooh, che bel bocconcino, signore!"

In *Overlord* impersonerete, calandovi nella sua pesante e scura armatura medievale, un diabolico signore a capo di milioni di servi, pronti a seminare il terrore all'interno di un mondo cupo e ostile. O almeno, questa è l'idea di base. I presupposti, in effetti, ci sono tutti: torri tetre, contadini nullatenenti e devastanti incantesimi danno un assaggio dei conflitti che si svilupperanno in queste lande. Ma c'è una piccola variante sul tema: questo non è il classico mondo fantasy che tutti ci aspetteremmo. Il gioco descrive magistralmente quel tipo di universo ma, diciamo, come fosse snaturato della sua originaria innocenza. Ed ecco dunque un mondo grottescamente assurdo, che si popola di Hobbit sovrappeso, elfi depressi, unicorni corrotti e pervertiti vari. L'effetto è originale e totalmente esilarante, a prima vista. Non che la cosa riesca ad attirare comunque l'attenzione troppo a lungo: giusto il tempo di osservare affascinati questa bizzarra chiave di lettura, e poi non vorrete far altro che scatenare l'inferno, dar fuoco a ogni dove e dimenticarvi dell'obiettivo corrente della missione per aprirne una decina di personalissimi e nuovi. Purtroppo, l'opportunità di fare di testa vostra non vi capiterà spesso, tanto che vi ritroverete in varie occasioni a dover attraversare per forza orde di zombi e orchi che magari vorreste evitare.



L'intero della vostra torre nera. Qui potrete spendere il bottino accumulato in potenziamenti per abbellirla. Ma sono solo ritocchi "cosmetici" esteriori

Fortunatamente, però, essere il sovrano di schiere di servi devoti è un vero divertimento, ed entrare nella perversa meccanica del massacro è questione di un paio di Game Over: è molto più divertente utilizzare le folle di tirapiedi restando nelle retrovie, piuttosto che occuparsi personalmente della faccenda. Ed è proprio su questa sensazione che si sviluppa l'intero titolo: il potere più assoluto. Camminare lungo i livelli e vedere l'apocalisse che si scatena al semplice gesto della vostra mano è troppo gratificante, soprattutto quando i servi interverranno personalmente a mostrarvi il bottino. Peccato però che, occasionalmente, la quantità di dettagli e la grande capacità d'interazione con l'ambiente faranno sì che invece di buttarsi contro la folla nemica, i servi si limitino a devastare un piccolo barile nei paraggi. Questo è solo uno dei tanti piccoli difetti che emergono dall'analisi più approfondita del gioco, come ad esempio l'incomprensibile assenza di una mappa. È assurdo che in un gioco composto da labirintiche sezioni d'esplorazione non sia stata inclusa questa opzione, e sarà quindi facilissimo esplorare una foresta o una grotta e... perdersi miseramente. Inoltre, noterete che i vostri tirapiedi non hanno grandi capacità di orientamento, soprattutto quando si nasconderanno dietro di voi in prossimità dell'uscita, facendovi perdere un'infinità di tempo nel tentativo di ritrovarli e radunarli, invano. Restando nell'ambito esplorativo, la struttura non lineare dell'ambiente vi costringerà a buttare ore di gioco cercando di completare una missione che, per essere portata a termine, necessita sicuramente il completamento di una zona parallela ancora non esplorata e introvabile senza una mappa.

Ultima nota di demerito alla grafica che, certo, non è tutto in un gioco, ma in questo caso denuncia una povertà troppo marcata, oltre che un'avarizia di tocchi di classe e dettagli aggiuntivi. Se lo si prende come punto di partenza, si può sperare in un sequel che esprima le sue reali potenzialità, anche se, con un pizzico di attenzione in più, *Overlord* si sarebbe potuto imporre sin da subito. Nel giudizio finale, tuttavia, possiamo perdonare senz'altro qualcosa a un gioco che incoraggia ad arrostire odiosissimi hobbit "come maialini da latte"! **[7]**

CALL OF JUAREZ

FORMATO: 360, PC USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: UBISOFT (360), ASCARON (PC) SVILUPPO: TECHLAND

Le sezioni con il Reverendo terminano in una sparatoria contro un singolo nemico (caratteristica che potrete sbloccare come modalità a sé stante). Si rivelerà presto essere un ottimo e divertente passatempo

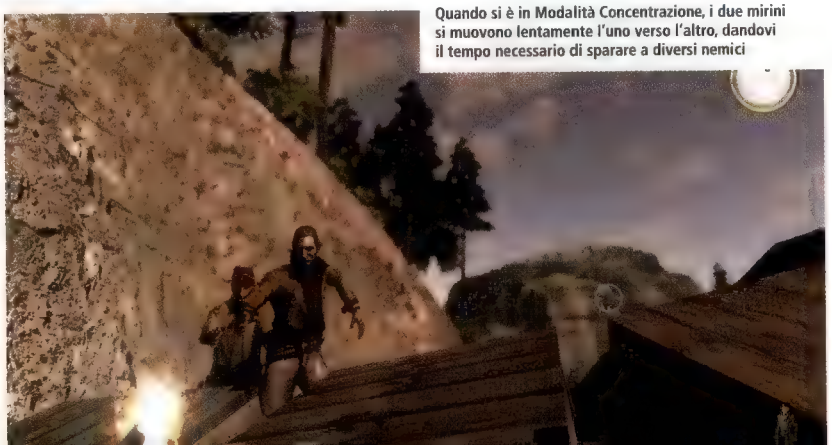
Nonostante sia un gioco violento, permettendo al giocatore di uccidere gratuitamente centinaia di persone, *Call of Juarez* rispetta una bizzarra moralità: ferendo un civile, un cavallo o un cadavere, otterrete un'alterazione di stato

Individualismo, morte e salvezza: i temi tipici del genere western dovrebbero prestarsi molto bene a un FPS. Eppure vengono ancora rappresentati male, e i suoi esemplari più recenti offrono poco più di qualche stereotipato clichè. *Call of Juarez* non si discosta da questa formula, risultando afflitto dai più svariati difetti: nonostante ciò, la sua riproposizione del vecchio West è popolata da personaggi insolitamente ben realizzati, la cui interazione riesce a far riaffiorare i temi più importanti del genere. Il Reverendo Ray, uno dei due protagonisti, è probabilmente il più riuscito; un feroce messaggero del fuoco biblico che predica e punisce. E sebbene sia convinto di essere uno strumento della furia di Dio, è in realtà un uomo in rovina, trascinato nell'abisso dal peso del suo peccaminoso passato e spinto dal desiderio di vendetta contro l'assassino di suo fratello: tale complessità andrà a riflettersi nei diversi dialoghi che lo riguardano.

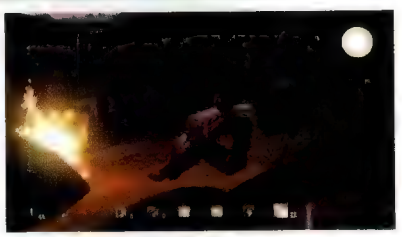
Oltre alle sue qualità narrative, *Call of Juarez* può contare su due particolari innovazioni, la prima delle quali riguarda la struttura di gioco, divisa in sequenze che alternano la fuga all'inseguimento. Inizialmente vestirete i panni di Billy, un giovane costretto a fuggire quando viene ingiustamente accusato di omicidio, per poi guidare direttamente il suo inseguitore, il Reverendo Ray. Va detto che le sessioni di gioco con il Reverendo sono molto più affascinanti, anche grazie alla seconda innovazione: può infatti usare le sue due pistole in slow motion e puntare diversi

nemici in modo indipendente. Si chiama Modalità Concentrazione e riesce a ravvivare i combattimenti, oltre che a darci il senso delle vere sparatorie western: in questo modo, potremo ricreare i momenti più spettacolari dei film di Sergio Leone, nei quali si abbattono quattro avversari prima che possano sparare un colpo. Questa manciata di idee e l'ottima caratterizzazione dei personaggi rappresentano il Buono del gioco; adesso non resta che parlare del Brutto e del Cattivo.

Nonostante *Call of Juarez* goda di un'interessante trama, c'è poco da dire: la troverete frustrante nello svolgimento. Per le prime due ore di gioco il controllo ci verrà continuamente strappato di mano dalle



Quando si è in Modalità Concentrazione, i due mirini si muovono lentamente l'uno verso l'altro, dandovi il tempo necessario di sparare a diversi nemici



Billy è molto più debole del Reverendo e non può sopravvivere a lungo in uno scontro diretto. Ma se rimane nascosto, può abbattere i suoi nemici da lontano

innumerevoli interruzioni: scene d'intermezzo, pop-up di istruzioni, pause tra i vari salvataggi, tempi di caricamento, e chi più ne ha più ne metta. La frustrazione aumenta poi a causa dell'irregolarità deprimente del gioco, che si evince man mano che si va avanti nell'avventura. Le sessioni di Billy sono un misto malriuscito di gameplay stealth e monotoni puzzle e, come se non bastasse, il design dei livelli non riesce a sfruttare il potenziale del Reverendo per interessanti sparatorie; i nemici vengono utilizzati quasi come degli immobili manichini ai quali sparare. Anche la trama, l'unico aspetto che potrebbe salvare un titolo dalle meccaniche disastrose, scade nei pochi momenti convincenti della narrazione. *Call of Juarez* contava su un enorme potenziale che purtroppo finisce per sprecare in un debole e fiacco gameplay. La pistola è buona, sì... ma il caricatore è vuoto. **[5]**

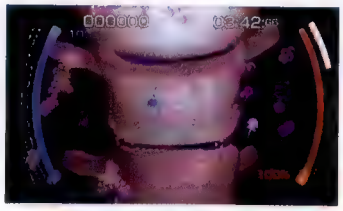
Fuoco sacro

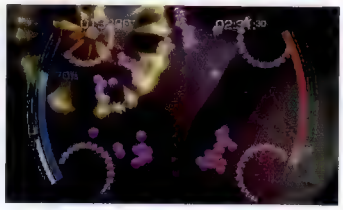
Origliare le conversazioni tra i vari PNG è utile, e la maggior parte dei dialoghi del gioco è ottimamente realizzata. È anche negli scontri tra il Reverendo e i suoi sfortunati nemici che si evince la psicologia distorta del vostro personaggio: verso l'inizio del gioco, il Reverendo verrà sfidato da Clyde Forrester, il fastidioso proprietario del saloon e del bordello locali, il quale vi dirà che se attualmente non siete disoccupati è grazie ai peccatori come lui. Il Reverendo a questo punto procederà a distruggere allegramente il saloon di cui sopra. "Siamo le due facce della stessa medaglia!" dirà l'ottuso peccatore, poco prima di fare la conoscenza ravvicinata con un bel po' di piombo.

NUCLEUS

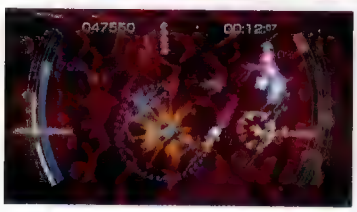
FORMATO: PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SCEE SVILUPPO: KUJU SURREY

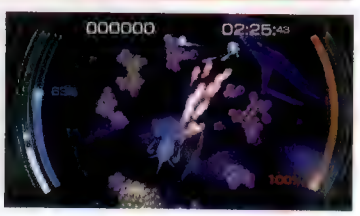
Una definizione semplice per *Nucleus*? Un gioco dal concept troppo ambizioso. Fondamentalmente è uno sparatutto, ma con elementi di strategia dovuti alla capacità della vostra navetta di manipolare certi tipi di cellule all'interno dei livelli. Il tema del gioco è il corpo umano, quindi i nemici si presentano sotto forma di batteri o virus, i livelli possono essere ambientati ad esempio all'interno del flusso del sangue e le vostre armi hanno nomi discutibili sul modello di "bomba proteica". Si intravede in qualche modo il germe di un'idea nella manipolazione cellulare: la vostra navetta a forma di seppia può usare un raggio sulle cellule vicine che non solo le trascina in giro, ma aiuta anche le altre cellule ad attaccarsi al grappolo. Questo fa aumentare le gocce di proteine (energia da raccogliere, in pratica) e funziona anche da scudo. Manovrare le cellule in un ambiente fluttuante può essere piuttosto liberatorio, oltre che una gradita pausa dalla povera esecuzione del resto del gioco. Ma l'idea non viene mai sfruttata al meglio nel suo potenziale, rimanendo più che altro un esempio di ciò che sarebbe potuto essere, e nonostante i livelli successivi offrano un sufficiente livello di sfida, quando l'azione diventa frenetica il gioco soffre di imperdonabili rallentamenti. *Nucleus* è un titolo realizzato in modo mediocre, in un campo in cui pullulano gli esempi d'eccellenza, ed è quindi impossibile da raccomandare. Ci sono alcune buone idee e una certa varietà tra i livelli, ma poi ci si trova di fronte a sezioni orribilmente sovraccariche, che assolutamente non funzionano. *Nucleus* può sembrare originale, a prima vista, ma in realtà non lo è poi molto, e i movimenti, in particolare, risultano poco curati. Solide basi e semplicità... ecco cosa gli manca, e cosa avrebbe dovuto imparare dai suoi predecessori. **[4]**





L'ambientazione all'interno del corpo umano non viene usata molto se non per lo sfondo, che può distrarre negativamente dal gioco, con il viola, il blu e il rosso che si mescolano alla rinfusa

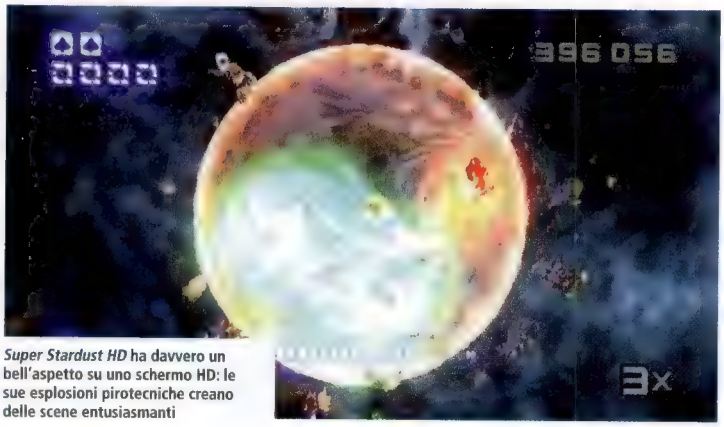




Le cellule sono la chiave strategica per molti dei livelli, che prevedono che si sopravviva per una certa quantità di tempo. La soluzione è creare un muro dietro il quale far ammassare i nemici prima dell'offensiva

SUPER STARDUST HD

FORMATO: PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SCEE SVILUPPO: HOUSEMARQUE



***Super Stardust HD* ha davvero un bell'aspetto su uno schermo HD: le sue esplosioni pirotecniche creano delle scene entusiasmanti**

Geometry Wars è lo sparatutto che meglio ha definito il genere: il suo aggiornamento del metodo di controllo di *Robotron* per i moderni stick analogici è stato successivamente incorporato in molti esempi del genere, e *Super Stardust HD* segue questo modello. Ma l'originalità non è mai stata una delle caratteristiche della serie, la cui idea di base è un semplice aggiornamento di *Asteroids*, e lo sparatutto è probabilmente il genere che ricicla di più, tra i videogiochi. Dai centipedi giganti alle bombe che cancellano tutto quello che c'è sullo schermo, *Stardust* ha un cuore di solida storia sotto alla sua confezione da sparatutto moderno. La vostra navetta si muove intorno a un pianeta in 3D, ma su un singolo piano, rendendo quindi il gioco fondamentalmente 2D. Nonostante ciò, la prospettiva permette una qualche visibilità su quello che succede intorno alla sfera, il che diventa necessario per guadagnare la salvezza nei passaggi più frenetici.

I momenti migliori di *SSHD* sono questi, quando lo schermo è pieno di asteroidi che esplodono e molteplici nemici inseguono la vostra nave, combinazione che crea dei raggruppamenti attraverso i quali può essere difficile navigare. La vostra sopravvivenza sarà così sempre sul filo del rasoio.

Ci sono tre armi intercambiabili che possono essere tutte potenziate e hanno effetti diversi sugli asteroidi e i nemici. La nave ha anche un boost di velocità e può raccogliere bombe e uno scudo. I nemici variano dalle semplici navette che cercheranno di abbattervi ad avversari più sofisticati che schiveranno i colpi o aumenteranno improvvisamente la velocità per speronarvi. *SSHD* è piuttosto impegnativo, e la modalità cooperativa e la leaderboard lo rendono molto longevo. Nell'offerta crescente di sparatutto scaricabili, questo si presenta come uno dei migliori. **[8]**

Le vostre tre armi hanno proprietà differenti e possono raggiungere crescenti livelli di distruzione: in questo caso vediamo il "gold splitter" mentre sta rastrellando i nemici, anche se è meno potente di "rock crusher" e "ice splitter"

MARIO PARTY 8

FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: NINTENDO SVILUPPO: HUDSON SOFT

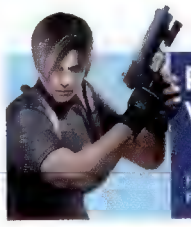
Insieme ai problemi dei controlli, il gioco ha anche una durata ridicola. Il fatto di scuotere il Wiimote selvaggiamente per ottenere un risultato in molti minigiochi non aiuta di sicuro a rendere il gioco godibile e longevo

Costellata di alti e bassi in tutta la sua lunga storia, la saga di *Mario Party* può sicuramente vantare un paio di titoli divertenti, ma le ultime uscite hanno iniziato una fase di declino quasi a picco che sembra destinata a non finire tanto facilmente, almeno a giudicare da quest'ultimo tentativo. La serie ha assolutamente bisogno di una svecchiata e di concetti nuovi, perché continua a reiterare la stessa struttura e gli stessi minigiochi di sempre. Proprio per questo, fra le critiche più frequenti mosse a Hudson Soft, c'è il continuo sviluppo di mini giochi che utilizzano sempre gli stessi tasti e sempre le stesse meccaniche.

Qualche gioco cerca di offrire una sfida un po' più complessa degli altri. In uno di essi, si devono mescolare degli ingredienti sul modello di *Cooking Mama*, ma è troppo semplicistico

Giunti al Wii, con una macchina totalmente differente da quelle viste in precedenza, la faccenda, purtroppo, non cambia. Sembra quasi che i mini giochi siano stati concepiti per il GameCube e successivamente e brutalmente portati su Wii, e la loro differenziazione è quasi minima. Dei 70 minigiochi presenti, la maggior parte sarà basata sullo scuotere i controller, guidare un veicolo o premere il tasto al momento giusto, azzerando così la voglia di continuare a giocare. Anche la qualità grafica lascia molto a desiderare, con fondali e veicoli poco curati e la totale assenza di uno stile proprio, che rende anonimo un gioco che in realtà potrebbe trarre molto dall'universo di *Super Mario*. Ciò che dà più fastidio, quindi, è la totale mancanza di inventiva, che riguarda ogni singolo aspetto di *Mario Party 8*.

Anche la concorrenza non va molto meglio: *Monkey Ball* ha alcuni minigiochi divertenti, ma è carente nella struttura di gioco, mentre *Rayman* disdegna ancora 4 giocatori in contemporanea. Proprio per questo, i possessori del Wii sono ancora in attesa della killer application dei party game, che presenti un gameplay impostato per la competizione fra diversi giocatori, condito con minigiochi davvero divertenti e all'altezza del sistema di controllo del Wii. Per quel che riguarda *Mario Party 8*, un classico schema a due bottoni può divertire i neofiti del genere, ma chi conosce la serie o vuole qualcosa di più sostanzioso troverà solo una delusione. **[4]**



RESIDENT EVIL 4: WII EDITION

FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: CAPCOM SVILUPPO: INTERNO

Identico alla versione PS2 nei contenuti, il porting di *Resident Evil* per Wii è tecnicamente un piccolo gioiello. Nel comparto grafico, il titolo Capcom si presenta identico alla controparte GameCube, sottolineando ancora una volta come il Wii sia capace di gestire molto bene anche le tre dimensioni, soprattutto quando può beneficiare di una programmazione di un certo livello. La stessa cura utilizzata nella realizzazione della grafica è stata considerata anche per lo sviluppo del sistema dei controlli. Questi ultimi permettono al Wiimote di funzionare in maniera praticamente perfetta all'interno del gioco. Anzi, ad essere sinceri, risulta addirittura più immediato e funzionale rispetto al joypad, grazie alla facilità con la quale ci si può girare, si può sparare e cambiare bruscamente direzione, il tutto con il semplice e naturale movimento delle nostre mani. E, naturalmente, l'esperienza risulta notevolmente più immersiva.
Il nuovo sistema di controllo, comunque, richiede una mano più salda e precisa rispetto al più classico pad: può capitare piuttosto spesso, in effetti, di perdere la postura giusta e di trovarsi nella situazione di dover sparare all'improvviso e sbagliare clamorosamente. Tutto sommato, però, anche questo tipo di "disavventura" è capace di aumentare il livello della giocabilità, perché, come è ovvio, mantiene il giocatore in continuo stato di allerta e lo gratifica notevolmente una volta che abbia imparato a padroneggiare il sistema di puntamento. I controlli sono ripartiti alla perfezione fra il Nunchuk e il Wiimote, mentre la croce direzionale, non essendo coivolta nella gestione del movimento, permette una selezione rapida di oggetti e armi. Ottima anche la sostituzione dei Quick Time Event nei quali bisogna premere freneticamente i tasti sul controller, che adesso richiedono lo scuotere frenetico del telecomando e altre scelte originali. La versione Wii quindi è del tutto identica alle altre, ma porta la grandissima aggiunta di un sistema di controllo che permette di vivere l'esperienza ancora più a fondo, inserendoci davvero all'interno del cupo mondo di *Resident Evil*. Un titolo da avere a tutti i costi se possedete un Wii. **[9]**

Grazie al Wiimote, i movimenti e la mira saranno ancora più intuitivi. E non mancheranno certo i momenti di panico, in cui prenderete a sparare come folli sui nemici che vi si accalcano intorno

Non è facile realizzare il porting di un gioco così bello, ma a quanto pare il miracolo questa volta è riuscito. Con tutta probabilità, *RE4* avrà un gran numero di estimatori anche su Wii

PlayStation.2
SHOW

TIME EXTEND

GREGORY HORROR SHOW

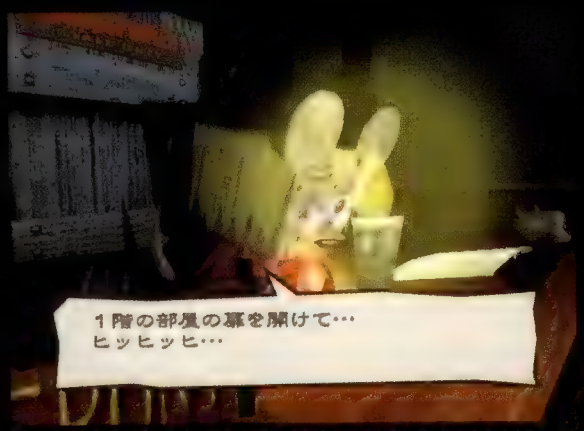
FORMATO: **PS2**
PUBLISHER: **CAPCOM**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
ANNO DI USCITA: **2003**

Perplessi o stregati, pochi dimenticano il soggiorno a Casa Gregory... o le persone che vi hanno incontrato

Una porta sbatte, l'impiantito scricchiola, e lungo il buio corridoio si trascina stancamente una figura familiare. Gregory, candela alla mano, è in piena ronda, e controlla le stanze per accertarsi che i suoi clienti dormano bene. Benvenuti a Casa Gregory, esempio di sinistra casa videoludica a metà strada tra la villa di Luigi e la casa di Jet Set Willy. Ma allora è solo l'ennesima casa infestata nell'elenco, un guscio vuoto dipinto con ombre e ammantato di ragnatele e poco altro? Non proprio, perché questa casa di fantasmi in particolare è piena fino alle travi del soffitto di ogni tipo di compagnia.

La brutta notizia è che siete impazziti: un completo collasso psicologico vi ha lasciato intrappolati in un hotel immaginario dove l'unica speranza di fuga è rappresentata da una Morte dall'aria solare che parla con l'accento del Bronx e che vi convince a vagare ogni notte per i corridoi mietendo vittime tra gli altri ospiti, rischiando la vita e le estremità e sfidando paranoia, melanconia e una siringa gigante nella testa. Ma non preoccupatevi: in fondo è solo un gioco, no? Un semplice collect'em up di Capcom con grafica cartoon e un cast eccentrico. Cosa potrebbe mai essere meno minaccioso?

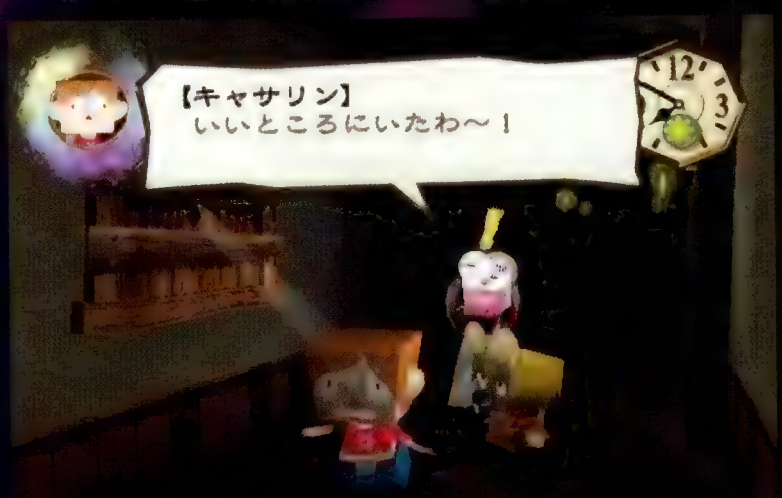
C'è un'altra brutta notizia: anche il gioco è impazzito. O sicuramente così sembra. *Gregory Horror Show* dà l'impressione di soffrire di una crisi d'identità, incastrato tra l'estetica pastellosa di *Animal Crossing* e lo strisciante sadismo di un *Silent Hill*. E dunque, mentre i colorati personaggi che saltellano per Casa Gregory paiono suggerire una bella risata di stampo *papermariesco*, il gioco è come ammutolito, e quegli ospiti così buffoneschi che portano nomi come Neko Zombie e Hell's Chef sembrano trafitti da manie incomprensibili oppure, a scelta, oppressi da preoccupazioni allucinanti.



Manipolare gli ospiti in *Gregory Horror Show* è reso più difficile dalla propria posizione nel gioco, che non è quella 'divina' di un *The Sims*, in cui si è liberi di agire impunemente. Qui, il giocatore deve vivere tra gli altri personaggi, topo da esperimento rinchiuso nel loro stesso labirinto da cui cerca di fuggire

Per chi ha familiarità con il brand originale questa non sarà affatto una sorpresa. Il gioco Capcom, che si basa sull'omonimo anime di Naomi Iwata, è fedele alla materia che tratta e ne prende in prestito effetti sonori, personaggi e addirittura intere sequenze animate. Per chi, invece, non fosse ancora un iniziato, il fatto che un gioco apparentemente grazioso si riveli una sorta di survival horror, per giunta esigente e severo, è spesso troppo da sopportare. Molti giocatori abbandoneranno subito il gioco con una smorfia di disgusto convincendosi che le missioni siano oscure, che l'indicatore di salute funzioni in modo bizzarro e che questa variante letargica di gioco stealth sia, in fin dei conti, tediosa.

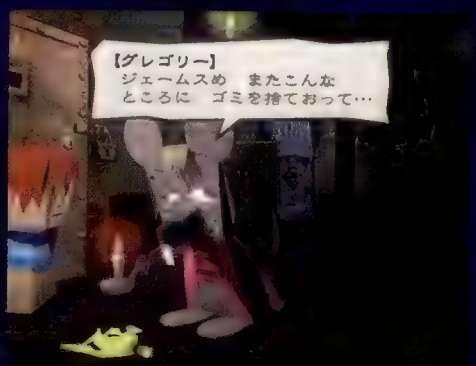
Un semplice collect'em up di Capcom con grafica cartoon e un cast eccentrico. Cosa potrebbe esserci di meno minaccioso?



In un certo senso, come biasimarli? È impossibile negare che, a livello di meccaniche, *Gregory Horror Show* sia spesso frustrante. Traendo spunto dagli elementi psicologici della serie animata, uno dei concetti centrali del gioco è che è la propria salute mentale, e non quella fisica, ad essere in pericolo durante tutto il soggiorno. Sulla carta si tratta semplicemente di cambiare termine, ma di fatto i giocatori abituati a punti fermi come i medikit devono improvvisamente fare i conti con un miscuglio di erbe, succhi e (più strano che mai) libri, che possono essere tutti utilizzati per risanare la propria salute mentale. A complicare le cose, la lotta

GUEST STARS

Il character design originale di Naomi Iwata imprime vita e humour a un gioco spesso pessimista, e la semplice pubblicazione dell'intervista agli ospiti è in se una vera gioia. È nonostante un'apparenza in superficie pacifica, basta uno sguardo più ravvicinato per scorgerne gli aspetti più inquietanti. Ogni singolo personaggio ha qualcosa di sbagliato, dagli occhi strabici e le verruche di Gregory alla bava che cola dalla bocca di Roulette Boy. L'effetto si avvicina a quello che potrebbe essere l'aspetto della gang di *Animal Crossing* dopo una lunga notte a base di amfetamine in dosi da cavallo. È un gioco pieno di dettagli, e più tempo si passa a seguire gli ospiti, più particolari si conoscono della loro vita interiore.



Gregory Horror Show sembra quasi *Pac-Man* a volte, ma senza le superpillole. Senza alcuna possibilità di attaccare e proteggersi oltre a lasciare sul pavimento una buccia di banana, l'unica opzione è correre. Non si è solo persecutori e imbroglioni, quindi, ma anche dei codardi

contro una schiera allarmante di stati alterati che spaziano dalla stanchezza alla confusione per giungere dritti alla melanconia, man mano che si avanza nel gioco.

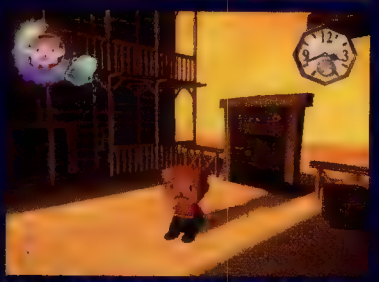
Ma per quanto inciampi in pianura, il gioco Capcom può vantare una sorprendente conquista su terreni più complessi. *Gregory Horror Show* riesce a creare qualcosa che molti designer hanno a lungo ritenuto impossibile: un gioco singleplayer realmente concentrato sulle interazioni di un gruppo.

Tutto sta nel manipolare i PNG.

Ma questo non è *The Sims*. Anche se separare gli altri ospiti dalla loro anima richiede il familiare compito di entrare nell'intimità e infine comprendere tutto dei personaggi che vi circondano, il cast è molto più complesso del mix di stereotipi offerto nei giochi Maxis. Da Angel Dog a Roulette Boy, dalla sensuale e sadica Nurse Catherine al misterioso e fulgido TV Fish che nuota nei sotterranei, Gregory Horror Show riunisce il gruppo di personaggi più spassosi, terrificanti e affascinanti che mai si incontreranno in un gioco.

Ed è un bene che siano affascinanti, visto che il gioco gira quasi unicamente attorno allo spiarli da una postazione sicura per poi seguirli ostinatamente là dove il loro ghiribizzo li conduce all'interno dell'hotel. Per quanto spiare e sgusciare via possa sembrare un lavoro ingrato, presto si evolve in qualcosa di completamente inaspettato e diventa prima diversivo, poi sommamente trascinante. Gli scorci sulla vita privata dei "colleghi" sono sia comici che commoventi: anche i più mostruosi e ostili di loro offrono momenti di sorprendente tenerezza. Spiare l'orripilante Catherine mentre singhiozza e s'ingozza di ciambelle davanti al suo programma preferito significa che non vi sentirete nella stessa maniera la prossima volta che vi affonderà la sua siringa gigante nel cranio, e guardare la schizofrenica Lost Doll raccogliere fiori in giardino serve ad umanizzare una delle creazioni più spaventose e astratte del mondo dei videogiochi.

Il risultato di questo approccio è una reinterpretazione fresca e genuina dello stealth che trascina meccaniche logore ben lontano dal loro comodo angolino di stabilimenti immersi nella notte e silos missilistici, rimuovendo tutte le solite giustificazioni al gusto di geopolitica nucleare e piazzandole in un ambiente domestico che, per quanto sghembo, rimane riconoscibile e umano. Ecco, per la prima volta, uno stealth game che richiede di pensare davvero alla privacy: è un problema sollevato ogni volta che si spia da un buco della serratura, ogni volta che si mette a soqquadro una stanza nella speranza di trovare un'erba miracolosa scovando, invece, qualcosa di personale, come un libro o un letto vuoto 'ancora tiepido'.



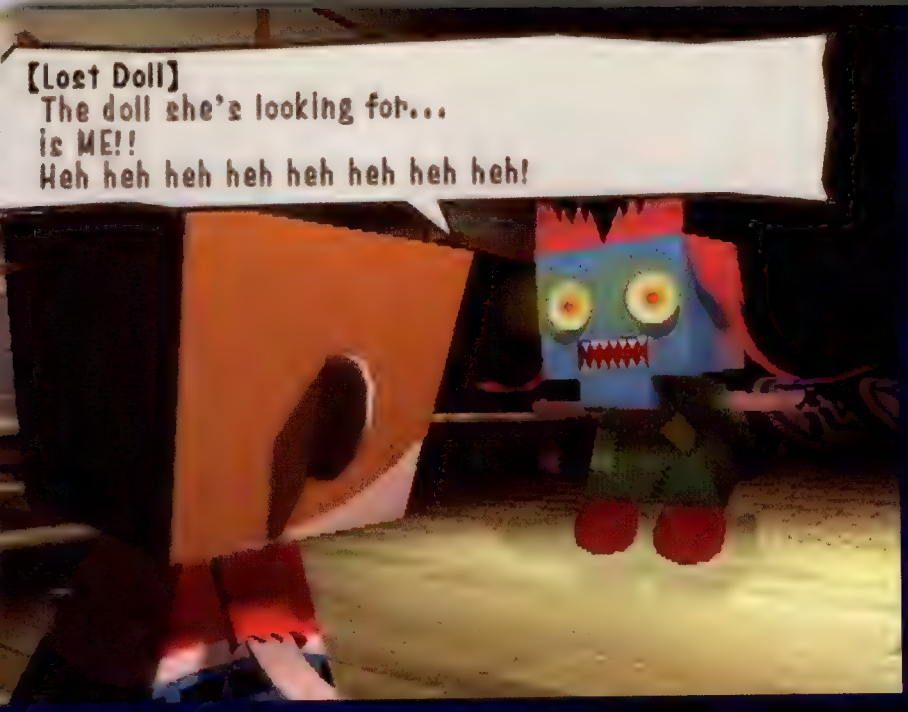
L'avatar del giocatore, maschile o femminile, ha un volto ingannevolmente innocente, considerato il caos che riesce a concertare. È però un canovaccio perfetto per la litania di stati alterati che vi verranno inflitti

A metà dell'avventura, nonostante gli attacchi cruenti degli altri ospiti, ci si potrebbe ritrovare a chiedersi chi è il vero cattivo

A metà dell'avventura, nonostante gli attacchi cruenti degli altri ospiti e le loro abitudini inquietanti, nonostante il fatto che il manuale si dolga di informarvi che essi stessi hanno rubato le anime che ora custodiscono così gelosamente, ci si potrebbe ritrovare a chiedersi chi è il vero cattivo. Raramente è richiesto all'eroe di un videogioco di comportarsi così poco eroicamente. Quel che inizialmente sembrava un lineare susseguirsi di missioni vira verso qualcosa di molto più disturbante: non si sta solo invadendo la privacy di questi personaggi, ma viene chiesto anche di sfruttarli a proprio vantaggio. Più spesso di quanto non accada, il modo migliore per guadagnare il controllo dell'anima di un personaggio è sondare le loro debolezze e far leva su quelle. Significa predare sulla paranoia di Cactus Gunman, ad esempio, bussando alla sua porta e correndo via finché, sopraffatto dal panico, non lascerà la propria anima prima di correre a nascondersi. E la finta bussata è il minore dei crimini. Col procedere del gioco si dovranno guastare i piatti di uno chef, far

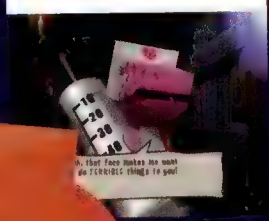
Gli ospiti di Casa Gregory saranno eccentrici ed esasperatamente esagerati, ma il successo nel gioco dipende dal capire e schedare non solo le loro azioni ma anche le loro motivazioni, e su un piano molto più sfaccettato della scala 'sonno/fame/felice' utilizzata in giochi come *The Sims*

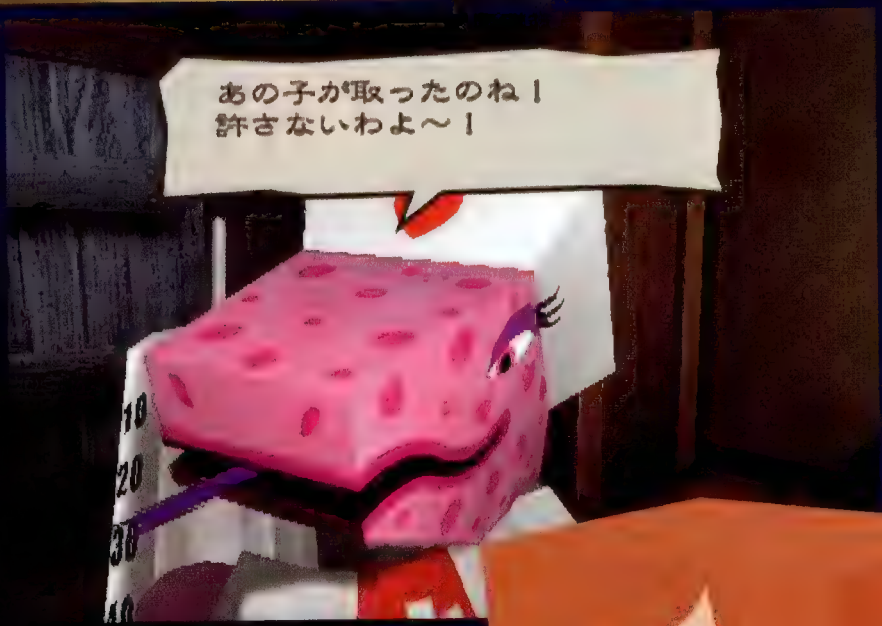
Non credete agli screenshot: *Gregory Horror Show* è molto più ovattato e inquieto di quanto dovrebbe esserlo un gioco con una rana veggente che fa anche da save point



I DOVERI DI UN HORROR

Non troppo diversamente dalle esecuzioni di *Manhunt*, se un ospite riesce a raggiungervi mentre vi muovete nell'hotel, dovrete assistere a un Horror Show, ovvero a una breve cut scene che raffigura la loro vendetta. Il risultato di questi eventi non è molto più che una leggera perdita di salute mentale, ma gli Horror Show sono comunque tetramente comici e, considerata la grafica infantile, dotati di una forza sorprendente. Da un colpo di machete a un lungo e spiacevolissimo esame del sangue, il trauma cranico sembra un tema ricorrente.





inciampare la gente con bucce di banana e, in una sequenza memorabilmente nauseante, manipolare il senso di colpa di un bambino per arrivare a suo padre.

Ciò che conferisce a tutto questo un brivido oscuro di cui giochi più violenti difettano è che si tratta di malefatte verosimili contro personaggi che, per quanto non sempre in simpatia, bisogna prima aver conosciuto. I giochi si basano spesso sullo sfruttamento dei punti deboli dei nemici, ma si tratta di punti deboli più simili a un occhio gigante che a una pronunciata tendenza alla solitudine. Rigirare il coltello in simili faccende può essere molto più spiacevole che uccidere prostitute a Vice City.

E, sempre ponendo il fulcro sui personaggi, il gioco non pretende solo che si faccia l'impensabile, ma si accerta per bene che subiate le conseguenze delle vostre azioni. Le vostre vittime non scompaiono semplicemente una volta sconfitte: continuano a vivere, notte dopo notte, covando un pericoloso rancore. Alla quarta sera questo gioco pacato e quasi sonnolento è ormai una versione velenosa e distorta di *Pac-Man*, con le vittime del giorno precedente che vi inseguono senza requie nei corridoi dell'albergo mentre si tenta freneticamente di manipolare i nuovi arrivati.

Quindi, laddove l'indicatore della salute è il caos, progredire può risultare confuso e molti hanno visto nell'osservazione continua e nella fuga un anatema contro i motivi per cui prendono un pad in mano, l'accento posto sull'approfondimento dei comprimari fino a renderli quasi delle persone reali indica che *Gregory Horror Show* raggiunge qualcosa di molto più notevole di altri titoli magari più rifiniti. E nonostante ogni personaggio si riduca in effetti a poco più che un problema di gestione del tempo e di pensiero laterale, per quanto l'ossatura dell'interazione con loro sia limitata, il vero enigma sta nel capire gli altri ospiti a un livello abbastanza profondo da prenderli là dove sono più vulnerabili, o provocarli fino a far perdere loro la calma.

Se è vero che nei videogiochi passiamo tanto tempo a sparare ai nemici perché è al momento l'unica interazione che riusciamo a ricreare con un qualche successo, allora *Gregory Horror Show*, il flop di Capcom dallo stile ingannevolmente fumettoso, è parecchi passi avanti. E se questo è il caso, allora questo piccolo, folle gioco che ha confuso così tanti dei suoi giocatori potrebbe essere, dopotutto, sorprendentemente lucido.

THE MAKING OF...
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Storie a bivi e amletiche questioni morali: BioWare spiega come fortuna, statistiche e poker abbiano definito un genere

FORMATO: **PC, XBOX** PUBLISHER **LUCASARTS** SVILUPPO **BIOWARE** ORIGINE: **CANADA** ANNO DI USCITA **2003**

È stata un'innocente e-mail a mettere in moto gli astri perché propiziassero la nascita di uno dei più ambiziosi GDR di sempre. Nel 1999, dopo una serie di scialbi tie-in di Star Wars, **Simon Jeffery**, presidente di LucasArts, cercava nuovi sviluppatori per donare nuova linfa alla licenza più sfruttata del mondo.

Successivamente, dopo "essersi tirati su a vicenda dal pavimento" per usare le loro stesse parole, bastarono pochi secondi prima che **Ray Muzyka**, il CEO di BioWare e **Greg Zuschek**, presidente di BioWare, rispondessero di sì.

"Onestamente, eravamo molto in soggezione a lavorare con LucasArts perché abbiamo grande rispetto della licenza Star Wars", inizia Muzyka, "Erano buoni compagni di lavoro e molto professionali. L'approvazione della storia andò avanti e indietro tra The Ranch e noi. C'è LucasArts, il gruppo per i videogiochi, e poi c'è The Ranch, che è il gruppo per l'approvazione definitiva. Abbiamo spedito loro pile di concept art e ce li hanno rispediti quasi tutti migliorati da suggerimenti che si sono rivelati molto utili. Stesso dicasi per la storia. In pratica bisognava adattarsi al canone dell'universo di Star Wars".

Ma fin dall'inizio BioWare fu graziata da un grado di libertà senza pari da parte di Lucasarts in termini di trama e sviluppo dei personaggi. Potendo scegliere tra un gioco ambientato intorno al periodo di *SW: Ep. II* o 4,000 anni prima, BioWare fu subito attirata da quest'ultimo. "Eravamo eccitati da entrambe le opzioni", continua Myzuka, "Ma ambientarlo 4.000 anni prima ci piaceva di più perché c'era molta più creatività in ballo nel costruire una storia che potesse più tardi essere incorporata nell'universo di Star Wars. Gli unici materiali a quel tempo erano una serie di 6 fumetti della Dark Horse, Tales of the Jedi". Con *Baldur's Gate* e *Neverwinter Nights* alle spalle, BioWare aveva già una reputazione colma di lunghi GDR sviluppati su più livelli e accettò solo ad alcune condizioni. Anche se non sono stati rivelati i dettagli più segreti di questi accordi, il fatto che ci siano voluti quattro anni per svilupparlo e che rimanga una delle punte di diamante del merchandising legato a SW significa che essi con molta probabilità prevedevano autonomia creativa e direzione interna del progetto. Zuschek delinea così il processo di sviluppo di BioWare: "Passiamo attraverso una fase di pre-produzione molto pesante. Ci è voluto letteralmente un anno di preparativi prima che ci mettessimo a creare. A metà di quell'anno abbiamo cominciato a programmarne la tecnologia. Una delle più grandi sfide fu anche solo immaginare come un tale gioco fosse possibile. Siamo molto ambiziosi e cerchiamo sempre di innovare quando sviluppiamo i nostri giochi. È difficile ricordare com'era nel 2000 quando iniziammo, ma allora non c'erano

> "Onestamente, eravamo molto in soggezione a lavorare con LucasArts perché abbiamo grande rispetto della licenza Star Wars"

Il numero di pianeti visitabili era limitato, ma erano vari, bellissimi nella loro atmosfera, e su tutti si poteva assaporare con forza il sapore di *Star Wars*.

MANO FORTUNATA

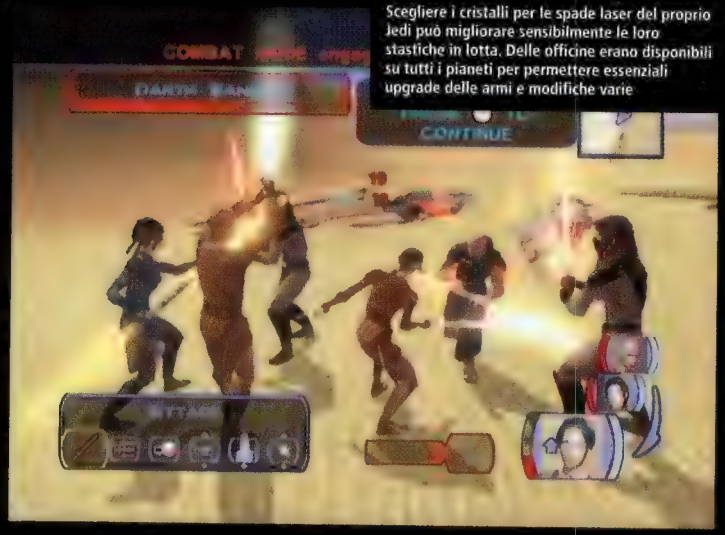
Swoop Racing era divertente, ma se c'era un gioco capace di soffiare numerose ore all'epica quest principale questo era Pazaak, una sorta di unione tra Magic e Blackjack. Un mazzo base di Pazaak poteva essere acquistato da Garouk nella cantina Taris, anche se era possibile acquistare vincere o scovare durante i propri viaggi delle carte extra. Dal proprio mazzo si sceglievano 10 carte (ognuna con valori da -6 a +6) da usare durante una partita, e lo scopo era totalizzare un 20 o avvicinarcisi il più possibile pescando delle carte a turno con l'avversario. Superare questa cifra significava perdere. Come in tutti i migliori giochi di carte, vincere richiedeva fortuna, ma la tattica, un mazzo ben progettato e un'appropriata selezione delle carte donano sempre un vantaggio.

ancora GDR in terza persona così vicini all'azione, quindi anche solo immaginare come potesse essere giocarlo, era difficile".

Fu il primo gioco di BioWare per console, *MDK 2: Armageddon*, a fungere da rampa di lancio per le sue ambizioni. Furono create aree e scenari di prova con il motore di *MDK2* per cercare di conseguire gli obiettivi tecnologici del team – dagli angoli della telecamera al combattimento passando per i movimenti e la velocità del giocatore. A differenza di molti GDR occidentali, come *Wizardry* o *Ultima*, i giochi BioWare hanno sempre nascosto la componente numerica quando possibile. Questa capacità di rafforzare i giocatori con complesse interazioni in combattimento, seppur con la statistica sempre nascosta dietro le scene, era particolarmente importante per il pubblico Xbox.

"Certamente una delle più grandi sfide nello sviluppare per un pubblico console è ottenere trasparenza, accessibilità e profondità allo stesso tempo", continua Muzyka. "Anche ottimizzare il sistema di controllo e l'interfaccia era molto importante.

KOTOR **fu criticato per la mancanza di vere sfide, ma questa fu una decisione consapevole di BioWare, che anzi inserì una curva di difficoltà ancora meno ripida nel caso si volesse solo proseguire nel gioco**



Scegliere i cristalli per le spade laser del proprio Jedi può migliorare sensibilmente le loro stastiche in lotta. Delle officine erano disponibili su tutti i pianeti per permettere essenziali upgrade delle armi e modifiche varie

Capimmo che molti giocatori su console vogliono solo accendere e iniziare a giocare senza dover configurare tasti o bottoni, così l'abbiamo tenuto a mente durante lo sviluppo. Il nostro approccio era di mischiare sempre il meglio dei GDR da console e PC e costruire il miglior RPG per entrambi". Il combattimento ha sempre rischiato di affondare nel sistema a turni, ma la decisione di permettere ai giocatori di scegliere le priorità del combattimento, pur potendo cambiare obiettivo o mettere in pausa, fu davvero ispirata. Ogni scontro diventò un set meravigliosamente simulato degno di ogni film di Star Wars: spade laser che ronzano e volteggiano durante la lotta, e scintille che escono dai blaster. La possibilità di ruotare la camera intorno a un simile spettacolo di luci era un'aggiunta interamente votata alla regia.

"Volevamo creare un RPG che rappresentasse una vera evoluzione di giochi come *Baldur's Gate* e *Neverwinter Nights*" continua Zeschuck. "Significava fare uso di un sofisticato sistema di regole che fosse tattico e personalizzabile. Abbiamo anche operato cambiamenti mirati a poter permettere al giocatore di decidere come dovesse essere ogni attacco, velocizzare il combattimento e creare un sistema in tempo reale basato su pseudo-turni in modo da renderlo molto più eccitante. Infine, c'era un regolamento carta e penna di *Star Wars* che usava il sistema d20 della Wizards Of The Coast che sembrava adatto per quello che stavamo costruendo; ci siamo ispirati a esso piuttosto che usarlo come guida, ma è stato d'aiuto." Anzi, se un aspetto di *Kotor* riassunse la filosofia di BioWare nella creazione del gioco, fu Pazaak, il gioco di carte stile Blackjack che diventò un argomento di discussione tra fan boy per quanto riguarda la dicotomia bene/male. Servì un'importante causa, fornendo un divertente minigioco, ma aggiunse anche uno strato cruciale andando oltre la routine di esplorazione, conversazione e combattimento ammiccando verso un'illusione ancor più grande: che il mondo stesso operava indipendemente dalle tue azioni con un consistente, credibile set di regole. Pazaak, che fu pesantemente influenzato dai classici giochi d'azzardo, è per Muzyka la vita e il gioco racchiuso in un microcosmo. "Il poker è uno dei miei giochi preferiti di tutti i tempi," afferma. "Ha un po' di tutto – strategia, psicologia, fortuna e stastiche. Lo trovo molto rilassante e se ho tempo libero gioco su computer, console e a poker. Bluff e doppio bluff, difficili contrattazioni, fare scelte in apparenza insignificanti che potrebbero risultare in conseguenze letteralmente capaci di scuotere la Terra era al cuore dell'esperienza. La morale era ovunque nel gioco. Quando la tua missione era salvare un Jawa da una tribù di Tusken su Tatooine eri incoraggiato a gettarti nella mischia sparando a raffica. Mentre

> "Volevamo creare un GDR che rappresentasse una vera evoluzione di giochi come *Baldur's Gate* e *Neverwinter Nights*"

un più laborioso modo per completare la missione era disponibile attraverso la contrattazione, la via diretta era inevitabilmente destinata a qualcosa di simile alla pulizia etcnica. Poi c'era il momento salomonico su Dantooine dove il tuo giudizio su una congiura assassina poteva portare direttamente a un verdetto colpevole per entrambi i principali sospetti. "Mi sono veramente divertito con la narrazione a bivi nel gioco", continua Muzyka". Forniva l'opportunità per dozzine di rigiocate. C'erano diversi finali multipli e potevi fare scelte per il bene o per il male, e vederle riflesse più avanti nell'aspetto del personaggio e nelle abilità. *Kotor* ti permetteva di sentirti come se stessi diventando un nobile guerriero Jedi o un malvagio signore Sith. Le mie due scene preferite in *Kotor* erano i momenti della rivelazione a circa dieci ore di gioco, quando apprendi che il tuo personaggio è Revan. E poi verso la fine, qualora avessi percorso il sentiero oscuro, i membri del party che ti avevano accompagnato per 40-60 ore a quel punto avrebbero obiettato le tue azioni e tu avresti dovuto decidere se lasciarli vivere o farli morire, cosa che a causa del tuo coinvolgimento emozionale era molto difficile. E che membri. In un'industria ridicolizzata per caratterizzazione derivativa e trame melense, *Kotor* si ergeva come un droide in una taverna. Sia che tu simpatizzassi con la lunghe storie Canderous Ordo o ti deliziassi nel nichilismo accanto a HK-47, c'era un personaggio per tutti da amare e, significativamente, ognuno aveva le proprie manie e leggerezze. Da quando fu rilasciato *Kotor*, le scelte morali nei giochi sono diventate più comuni – si pensi a *Fable* o *Fahrenheit* – ma nessuno l'ha fatto con tanta profondità. Fortunatamente è un impegno che la compagnia sta evolvendo per il suo prossimo gioco. "Adesso abbiamo evoluto il sistema di morale in quello che vedrete in *Mass Effect*, che è molto più sofisticato e va oltre le mere opzioni "buono/cattivo," conclude Muzyka. "Abbiamo rimpiazzato del tutto l'idea di un sentiero semplicistico mettendo il giocatore in una posizione dove la sua missione è così importante – il destino dell'umanità è nelle tue mani! – così che possano veramente non permettere a nessuno di intralciare la loro strada. In *Mass Effect* tutta la vita nella galassia ruota intorno a ogni tua azione, così sei ben giustificato nel fare tutto quello che è necessario per portare a termine il lavoro. In altre parole, talvolta avrai buone ragioni per compiere cattive azioni."

Un'altra avventura epica anche se non si baserà più sul beneamato d20 è senz'altro una bella proposta, specialmente se ancora una volta combinerà la classica formula di BioWare di strategia, psicologia, fortuna e statistiche.

Per il mondo di *KOTOR*, BioWare ha deliberatamente deciso di limitare al minimo l'uso del rosso. Dalle fasi di test era emerso che la sua resa su schermo non era delle migliori

BioWare fece uno sforzo non indifferente nell'aumentare il ritmo di gioco. Questo significava includere dialoghi e combattimenti ben diversi dal loro precedente RPG *Baldur's Gate*

BUG MOSTRUOSI

Anche se solenne, epica e coinvolgente, la stoffa di *Kotor* risiedeva nello sgarrare occasionalmente, come Zuschek è tanto felice di ammettere. "Alcuni dei più divertenti momenti nello sviluppo del gioco vengono dagli strani bug che appaiono ogni tanto. Un giorno di Carth apparvero solo due occhi fluttuanti e una fila di denti. In una versione del gioco, il nostro piccolo personaggio alla Yoda aveva un orecchio che si allungava circa sei piedi sopra la testa. E per qualche ragione, il menu start un giorno mostrò Malak con un braccio minuscolo e uncinato. Ma la nostra preferita è quando l'ossatura dell'animazione di Bastila si duplicò accidentalmente – era completamente giocabile e funzionava normalmente – apparte che si era allungata in un mostro scheletrico e spilungone alto 12 piedi.

Una delle migliori caratteristiche del gioco era la possibilità di portare fino a due membri dell'equipaggio in missione, per aumentare l'affinità con i propri preferiti e fornire un pretesto per rigiocarlo

Studio profile

Il team di sviluppo del mese

■ **NOME:** Pyro Studios

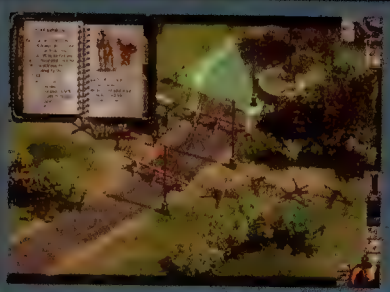
■ **ANNO DI FONDAZIONE:** 1996

■ **NUMERO DI DIPENDENTI:** 120

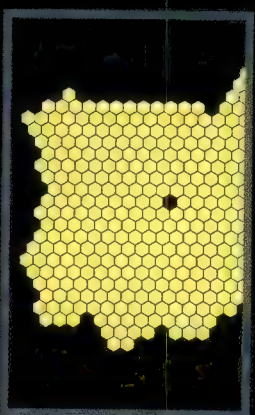
■ **FIGURE CHIAVE:** CEO Ignacio Pérez Dolset, general manager Jorge Bazaco e direttore dello sviluppo Francois Coulon

■ **SITO:** www.pyrostudios.com

■ **SOFTOGRAFIA SCELTA:**
Commandos: Behind Enemy Lines, Commandos: Beyond The Call Of Duty, Commandos 2: Men Of Courage, Praetorians, Commandos 3: Destination Berlin, Imperial Glory, Commandos Strike Force



I giochi commerciati dalla Pyro sono diventati un successo mondiale, mentre Imperial Glory ottiene ancora più successo in UK



■ **LOCALITÀ:**
Madrid, Spagna

■ **PROGETTI IN CORSO**
Un nuovo MMOG, un action FPS per Xbox 360 e PS3, un gioco Wii basato su un nuovo IP e un'uscita multipiattaforma basata su Planet One, di Ilion Animation Studios

■ **ABOUT THE STUDIO**

"Situ in Madrid, nel cuore della Spagna, Pyro Studios si pregia di creare IP originali e titoli di alta qualità per PC e console dal 1996. Conosciuto soprattutto per il franchise *Commandos*, Pyro ha pubblicato altri titoli acclamati quali *Imperial Glory* e *Praetorians*. Lo studio ha uno staff interno di 130 persone e sta attualmente sviluppando quattro titoli originali per PC e console.

"Il primo progetto, basato sul franchise di un nuovo film animato realizzato da Ilion Animation Studios, ha fornito a Pyro l'accesso esclusivo all'IP di un nuovo film.

"Pyro Studios è parte del terzo maggiore gruppo di intrattenimento digitale in Europa, e unisce l'ultima parola tecnologica a indipendenza e ambizione."

Academy profile

Corsi su videogiochi e dintorni

■ **NOME ISTITUZIONE:** NABA - Nuova Accademia di Belle Arti Milano

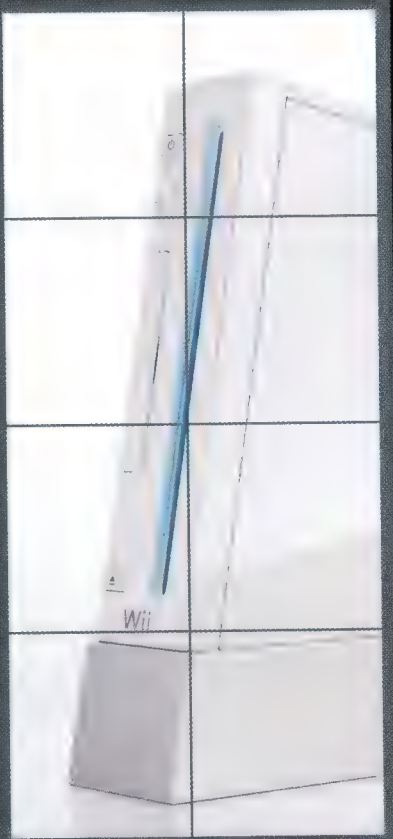
■ **NUMERO DI STUDENTI:** 1600

■ **SITO:** www.naba.it

■ **CONTATTI:** 02 [illegible] - [illegible]@naba.it

■ **FIGURE CHIAVE**

1 - Antonio Caronia (Estetica dei Media)
2 - Franco Bolelli (Teorie della comunicazione - Pop Weltanschaauung)
3 - Andrew Quinn (3d e composizione)
4 - Andrea Borlo (animazione 3d)
5 - Claudio Muzza Rai (Montaggio)
6 - Alida Fanolli Rai (regia televisiva)
7 - Michel Fuzellier (animazione 2d)
8 - Daniele Pignatelli (regia cinematografica)
9 - Federico Salsano (direzione della fotografia)



"I videogiochi diventeranno centrali nell'elaborazione di teorie e nella prassi di tutti i giorni e sto osservando il nuovo Nintendo Wii come possibile rete di teledidattica del futuro, perché credo che nel futuro si potrà studiare, far pratica e esperienza direttamente sui mondi virtuali grazie alla bravissima offerta dei videogiochi"

NABA
NUOVA ACCADEMIA DI BELLE ARTI MILANO

■ **LOCALITÀ**
Milano

■ **OBIETTIVI**

"Personalmente credo che la cultura dei videogame possa giustificare una metalessenza che stia alla base di tutti i media, una sorta di teoria generale della comunicazione. In Italia abbiamo una resistenza culturale e metodologica a sviluppare facoltà su questa materia, tuttavia i gamers studies stanno assumendo ogni giorno più importanza, e confrontano con i mondi della sociologia, della psicologia, dell'antropologia e dell'arte per questo abbiamo fondato nel 2006 un dottorato di ricerca PhD che studia gli effetti della tecnologia sulla cultura e sull'arte umana, nel quale accogliamo esperti che vogliano sviluppare il massimo livello di ricerca per dare un contributo a questa importantissima materia, dare vita a nuovi progetti e diventare futuri professori universitari internazionalmente accreditati."

■ **TESTIMONIAL:** FRANCESCO MENICHELLI, DIRETTORE SCUOLA DI MEDIA DESIGN E DEL CENTRO DI RICERCA PHD MEDIA DESIGN DI MILANO

"La Scuola di media design della NABA è all'avanguardia fra le scuole di Media, che in Italia si contano sulle dita di una mano. Ho avuto la fortuna di crearla dopo la partecipazione al Programma McLuhan in Cultura e Tecnologia di Toronto in Canada. Per questo ho sviluppato un progetto in controtendenza con le nostre abitudini e, mantenendo la tradizione accademica dei laboratori, ho dato molta importanza alla parte critica metodologica e alla parte di ricerca artistica, senza voler specializzare eccessivamente lo studente ma dandogli la capacità di comprendere tutto il processo produttivo dei media in genere e dei videogiochi.

"Oggi la scuola di Media Design della NABA è una vera e propria facoltà che studia il funzionamento dei media, lo fa da un punto di vista critico-metodologico e attraverso quello che si chiama 'experience learning', ovvero con la pratica nei laboratori dove gli studenti possono attuare le speculazioni teoriche. Così, accanto a discipline critiche come storia ed estetica dei media, fenomenologia e narratologia, si lavora in laboratorio e si diventa abili nell'animazione 2D, nella modellazione e nell'animazione 3D, nelle tecniche di ripresa e montaggio, fino alla regia in genere. I risultati sono ottimi e i nostri studenti hanno prodotto delle tesi di ricerca sui videogiochi di eccellenza, equamente divise sia dal punto di vista teorico sia da quello pratico: sta al singolo infatti decidere se focalizzarsi di più sulla progettazione pratica o sulla teoria."

Appunti di Game Design

Conoscere i videogiochi per giocare meglio

Digital big-bang

a cura di
Francesco Alinovi

Ama definirsi un concept designer, qualsiasi cosa questo significhi. Si occupa di sviluppo editoriale ed è docente di Game Design presso la NABA di Milano. Collabora con le più prestigiose riviste di videogiochi, come quella che stringete fra le mani, e ha scritto libri sull'argomento che lui stesso non si permetterebbe mai di raccomandare.

In principio era il nulla. Uno schermo nero. Poi fu la luce, premendo il pulsante di accensione, e un puntino cominciò a lampeggiare sullo schermo. Per quanto non fosse né una cosa particolarmente buona e forse nemmeno troppo giusta, qualcuno ebbe l'ardire di figurarsi quel punto luminoso come il rimbalzo di una palla da tennis, e tutto ebbe inizio, senza riposi alla domenica, anzi, usando proprio i giorni di festa per mettere al servizio del divertimento e dell'immaginazione una tecnologia sviluppata per tutt'altro motivo.

Come già appurato, il videogioco nasceva da un desiderio ben preciso, quello poter di manipolare le immagini che comparivano sullo schermo. Perché ciò fosse possibile, queste dovevano innanzitutto essere riprodotte.

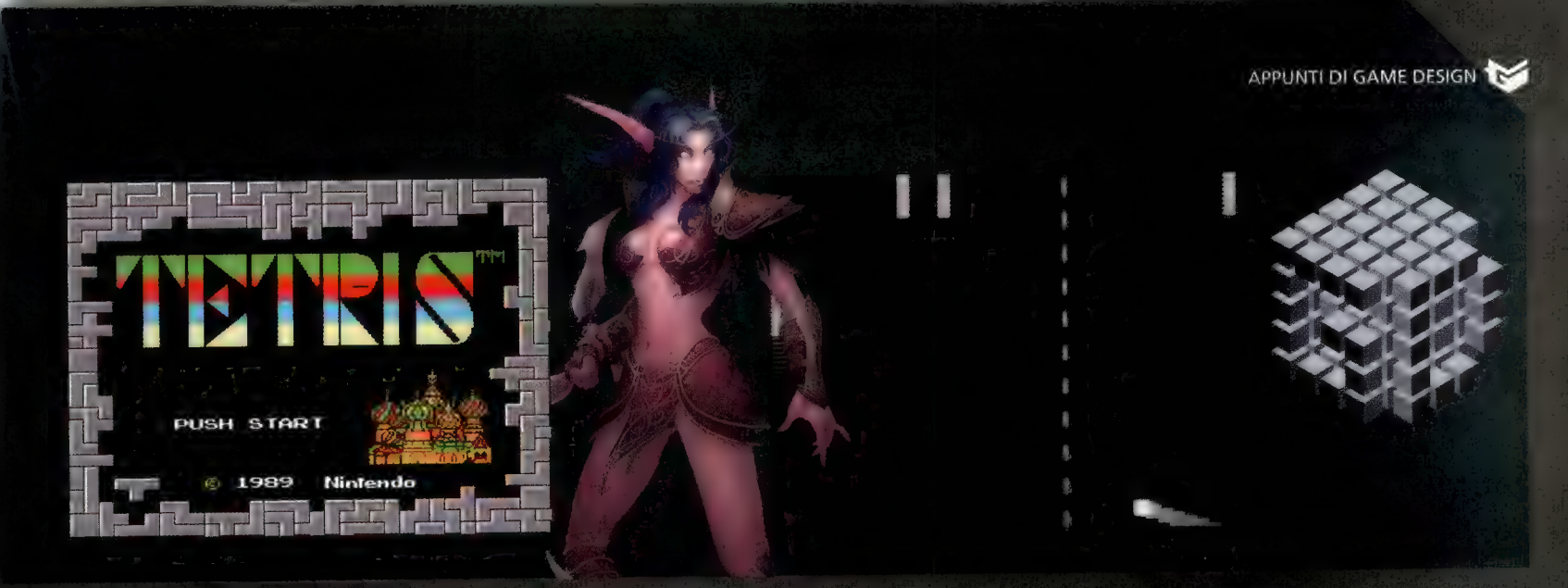
Ora, potremmo anche spingerci alle origini della storia e ancora più in là per parlare dell'archetipica pretesa dell'uomo di rappresentare la realtà che lo circonda, ricorrendo a mezzi e tecnologie incapaci di rendere l'intera complessità della natura... preferiamo tuttavia partire da un passato più recente, che comincia con la rivoluzione, decisamente cruenta per quanto assai silenziosa, portata dai media digitali. Il videogioco, infatti, preso nella sua accezione "allargata", rappresenta l'istanza ludica di quella forma comunicativa che si basa sullo scambio di informazioni tramite bit piuttosto che atomi.

...uno! ...zero! online!

Il bit, che Nicholas Negroponte (guru, suo malgrado, dell'era digitale) ha definito "il DNA dell'informazione", è fondamentalmente un modo di essere: 1 o 0, acceso o spento. Perché un segnale composto di atomi, come ad esempio un'esecuzione musicale, possa essere trasformato in una stringa di 1 e 0 è necessario un processo che viene chiamato digitalizzazione: dal segnale vengono prelevati dei campioni che, se sufficientemente vicini, ne permettono una replica perfetta. Nel caso del CD audio, il suono viene campionato 44.100 volte al secondo: il segnale elettrico che corrisponde all'andamento della pressione sonora produce infatti una forma d'onda che può essere rappresentata come una sequenza di numeri, che a sua volta può essere trasformata in notazione binaria. Queste catene di "DNA informativo", riprodotte 44.100 volte al secondo, restituiscono i suoni continui del segnale acustico originale. Ta-dan!

La capacità più impressionante offerta dalla digitalizzazione di un segnale riguarda però la possibilità di sostituire ed eventualmente correggere i bit, rimescolarli e riordinarli e persino aggiungerne altri che funzionino da etichette o che comportino cambiamenti di stato. Questa possibilità di manipolare in maniera illimitata una sequenza di 1 e di 0 è il presupposto per quella che viene definita interattività. Mentre nel caso dei media tradizionali (come radio e TV) il destinatario non può fare altro che ricevere l'informazione trasmessa dall'emittente, grazie alla tecnologia digitale sia la fonte sia il ricevente possono trasformare a piacimento l'informazione selezionata. Volendone dare una definizione più precisa, l'interattività è l'imitazione dell'interazione sociale da parte di un sistema meccanico o elettronico, resa possibile ed efficace dalla presenza contemporanea di tre caratteristiche: 1) la pluridirezionalità nello scorrimento delle informazioni; 2) il ruolo attivo dell'utente nella selezione delle informazioni richieste e 3) il particolare ritmo della comunicazione (al massimo 2 secondi, quello che viene chiamato in gergo "tempo reale").

A differenza della comunicazione dei media tradizionali, l'interazione con i media digitali è caratterizzata dalla presenza di un ambito spazio-temporale in cui i soggetti devono poter entrare in contatto fra di loro. Ogni soggetto deve essere in grado di influire sullo sviluppo successivo dell'interazione determinandolo con le proprie azioni (che costituiscono la premessa per le azioni degli altri). Esposto in maniera così asciutta e accademica, può risultare difficile crearsi un'immagine soddisfacente, ma provate a pensare a *World of Warcraft* e non dovreste più avere problemi.



Con quell'interfaccia un po' così

L'interfaccia di dialogo è ciò che permette di interagire correttamente con questo ambito spazio-temporale. Un corpo simulacrale si materializza sotto forma di icona visibile sullo schermo (come semplice cursore, ma anche come personaggio poligonale) e diventa protesi dell'utente per la comunicazione con la macchina e, da questa, con altri utenti.

Il grande salto di immaginazione compiuto nello studio dei sistemi di interazione con il computer avvenne con il "display definitivo", concepito da Ivan Sutherland nella seconda metà degli anni '60, in largo anticipo sulla vanagloriosa epoca della Realtà Virtuale. La concretizzazione del progetto avrebbe dovuto comprendere due elementi principali, un casco e un sensore di controllo. Integrati nel casco, due minuscoli teleschermi avrebbero riempito il campo visivo dell'utente con immagini generate dal computer. Il sensore sarebbe dovuto servire per il monitoraggio della posizione e dei movimenti dell'utente: mutando l'orientamento del casco, il computer avrebbe calcolato il modo in cui sarebbero dovuti apparire gli oggetti, non solo visibili dunque, ma anche tangibili, richiedendo l'impiego di forze diverse per azionare i comandi. Il display definitivo trovò una versione romanzesca nel capolavoro di William Gibson Neuromante, pubblicato per la prima volta nel 1984. Il termine coniato dall'autore statunitense fu "cyberspace": un'allucinazione consensuale, il punto in cui i media confluiscono insieme circondando e avvolgendo l'utente. Etimologicamente, cyberspace deriva dal prefisso greco "kyber-", usato in termini come "kybernetes", ovvero "nostromo", da cui cibernetica: propriamente l'arte di governare un'imbarcazione, più in generale la scienza dei meccanismi di controllo e di comunicazione. Eppure, per quanto menti fervide e visionarie, nemmeno Sutherland e Gibson riuscirono a immaginarsi un universo digitale così strutturato come quello di *World of Warcraft*...

L'isola che non c'è

Ma torniamo per un attimo alla produzione di immagini. Il passaggio da un oggetto alla sua rappresentazione avviene in due momenti distinti: l'analisi e la sintesi. L'analisi consente la scomposizione degli oggetti in modelli numerici. Implicita in questo processo c'è la possibilità di prescindere dagli oggetti concreti e di creare dal nulla degli schemi con cui sintetizzare l'immagine, cioè visualizzarla sullo schermo. Rispetto al modello "analitico", l'immagine di sintesi che compare sul monitor rappresenta solo uno degli aspetti possibili di un oggetto, la cui completezza risiede interamente nella memoria del computer. I processi di analisi e di sintesi allontanano i segni dai loro referenti originali (per quanto visivamente simile, una mela riprodotta sullo schermo del computer ha davvero poco a che spartire con una mela appoggiata davanti allo schermo del suddetto computer, soprattutto quando è ora di uno spuntino) e, soprattutto, offrono la possibilità di processare anche oggetti fittizi. Possiamo considerare autoreferenziali le immagini così prodotte: non rimandano a qualcosa di esterno e concreto, rinviano piuttosto al modello che le ha generate. Prendiamo ad esempio *Tetris*: per quanto alcune menti illuminate si siano sforzate di riconoscere un messaggio politico e sociale di una certa pregnanza nella incessante caduta di forme modulari da incastrare per sgombrare lo schermo, il gioco di Pajitnov rimanda solo a se stesso e può essere giocato solo sullo schermo di un computer mentre, all'opposto, un simulatore di volo come *Flight Simulator* cerca di riportare su quello stesso schermo con quanta più fedeltà possibile un'esperienza che nella realtà quotidiana richiederebbe una preparazione, dei rischi e dei costi decisamente troppo elevati per consentire a chiunque di sperimentare il volo sulle Alpi svizzere durante la pausa pranzo.

Chi è dentro è dentro...

Quello che ci preme mettere in evidenza è che per rendere interessante la fruizione con le immagini così prodotte è comunque sempre necessario creare un rapporto di continuità fra lo spazio fisico reale, nel quale si trova l'utente, e quello generato dal computer, impedendo di fatto una distinzione netta fra "dentro" e "fuori" rispetto all'immagine. Questa esigenza, che gli sviluppatori cercano in tutti i modi di inserire nei loro prodotti (chi tramite la stimolazione dell'apparato sensoriale, chi tramite l'immediatezza della fruizione) chiama in causa la nozione di inclusione. L'idea di includere lo spettatore nella rappresentazione, inducendolo quindi a provare un'esperienza capace di trascendere il mondo reale, è una prerogativa di tutte le manifestazioni artistiche fin dagli albori dell'umanità, sollecitate in questo dai limiti della tecnologia nel rappresentare la natura nella sua complessità (come si ricordava proprio poco sopra). A tale proposito, possiamo definire "simulazione" qualsiasi produzione di questo tipo. Già a un primo approccio, il termine "simulazione" mette in evidenza una duplice natura: da un lato significa "riprodurre direttamente" e "imitare", dall'altro può essere inteso anche come "ingannare" e "illudere". È proprio sull'unione di queste due accezioni che la produzione artistica ha costantemente fatto leva per ricostruire spazi inesistenti e alternativi che potessero risultare credibili (pensiamo ad esempio ai trompe-l'oeil pittorici e architettonici). Tuttavia, è solo con l'avvento del computer che questo effetto ha raggiunto i risultati più significativi, permettendo l'inclusione "fisica" dell'utente, dotato della capacità di interagire direttamente con le immagini. E i caratteri così evidenziati assumono una valenza particolare quando l'ambiente virtuale viene condiviso da più individui che, pur non trovandosi nello stesso luogo fisico, hanno la possibilità di interagire tra di loro grazie alla mediazione del computer, che provvede a dotarli di adeguati simulacri digitali e a farli incontrare. Inoltre, nel momento in cui il corpo dell'utente assume un'identità virtuale tramite un'immagine di sintesi, diviene manipolabile come l'ambiente che lo circonda. È proprio l'andirivieni della consapevolezza di trovarsi innanzi a un individuo reale, sebbene sotto forma di icona virtuale, che garantisce il successo dei videogiochi multiplayer, soprattutto quando il confronto interpersonale si manifesta come palingenetico paradigma di morte e rinascita della propria identità simulacrale... Avete presente *World of Warcraft*?

> **"La natura è un grande libro scritto in caratteri matematici"**
>
> *Galileo Galilei (1564-1642)*

Realismo vs astrazione

Da qualsiasi punto si consideri la faccenda, non ci si può esimere dal constatare come qualsiasi videogioco e, più in generale, qualsiasi simulazione, rappresenti sempre e comunque una semplificazione astratta del mondo reale. D'altro canto, è altrettanto vero che il realismo è un fattore che si applica a tutte le parti del gioco (e della simulazione). Pensando infatti a un videogioco stilizzato dal punto di vista figurativo, bisognerà partire chiedendosi quanto "realismo" (in termini di comportamento dinamico degli oggetti) includere, come nel caso di *Tetris*, in cui si applica comunque il principio fisico di forza di gravità, mentre nel caso della simulazione vera e propria di un aspetto della realtà (per esempio la già citata serie di *Flight Simulator*) bisognerà determinare quali aspetti del gioco potranno rimanere astratti, in quanto marginalmente ininfluenti ai fini di intrattenimento.

DI JEFF MINTER

YAK'S PROGRESS Note dal laboratorio dei videogiochi

BUROCRAZIA E BUG

Mnnngh. Ci sta volendo un'eternità per pubblicare *Space Giraffe*. Nell'ultimo paio di settimane sono stato più un PR e un commesso che un game designer. "Descrivete il vostro gioco in 25 parole/50 parole/100 parole". Descrizione della versione trial, descrizione del gioco completo, banner di forma quadrata, rettangolare, circolare, piramidale, 35 screenshot di cui 15 in giapponese, trailer di 30 secondi, trailer di 60 secondi, video di gameplay di 10 minuti, moduli per il rating: "Sono presenti scene di sesso?" NO, è completamente astratto. "È presente del sangue?" NO, è completamente astratto. "È presente del razzismo?" NO, a meno di non contare una campagna contro il genocidio di forme geometriche astratte.

E ancora: "Avete compilato il modulo in modo errato scrivendo al di fuori delle caselle grigie". Aargh! "Questi documenti devono essere firmati, siglati e faxati". Fax? Chi usa i fax, per la barba del diavolo? "Il fiore che urla del livello 81 non è visibile nei video forniti: si prega di fornirne altri". POSSIAMO PUBBLICARE QUESTO DANNATO COSO E BASTA?

È come uno di quei lunghi viaggi in treno in cui, proprio quando si sta per arrivare a destinazione e ci si è già alzati per dirigersi verso le porte, tutto si ferma a un semaforo rosso e resta lì per un tempo indefinitamente, impensabilmente e irritantemente lungo. Per quanto mi riguarda è tutto fatto, tutti i traduttori hanno completato il lavoro, è finita e voglio solo fare ciò che avevo detto che avrei fatto quando avessi finito tutto, tipo godermi un bel week end ad Amsterdam o sloggiare in qualche altro posto carino, senza dover essere disponibile con preavviso quasi nullo in caso che qualcuno voglia che il testo sia spostato leggermente sulla destra o abbia bisogno di un'altra dichiarazione in triplice copia che il gioco non contenga atti di molestia contro le suore.

So che si tratta di un male necessario e che non lo si può evitare, e che ne sarà valsa la pena quando *SG* sarà gettato nel vasto mondo e sarà presente nella lista dei download, ma, fottuta miseria, avrei potuto scrivere un paio di interi giochi per Commodore 64 in tutto questo tempo.

Nel tempo trascorso abbiamo trovato esattamente due bug nel gioco: il rating di fine livello richiamato in inglese e non nelle altre lingue selezionate e la grafica degli obiettivi mostrata come un box indefinito quando il gioco è in giapponese (il che è stato risolto aggiungendo "If font == 3" in una riga di codice) . In termini di compilazione e debug, quindi, *SG* non ha causato molto stress, ma la burocrazia, oh, la burocrazia. Sarebbe mai stato pubblicato un gioco se le cose fossero state così vent'anni fa? Matthew Smith avrebbe dovuto scrivere "humour da toilet" su un modulo per pubblicare *Manic Miner*, e la scena in cui tra Gordon Bennett e il lama in *Hover Bovver* spuntava un cuore sarebbe stata classificata come "sessualità implicita"?

Tra il riempimento di moduli, la produzione di video e le dichiarazioni di marketing, mi sono divertito con l'emulazione sul mio DS grazie a un marchingegno composto da una minuscola Micro SD da 2 GB che si inserisce in un guscio a forma di cartuccia del DS. Ci si possono schiaffare sopra gli emulatori e farli girare su DS. Gli emulatori di C64 e Atari VCS vanno un po' lenti, ma quelli per Spectrum e Amstrad sono perfetti. Ci ho inserito compilation di giochi must, sia per Spectrum che per Amstrad, e me li sono goduti nei momenti di calma. È servito solo a dimostrare una verità che avevo scoperto in gran parte del retrogaming: la maggior parte dei vecchi giochi era immondizia. Fate un break, accendete MAME o il vostro emulatore preferito, fate un giro e vedrete che è vero. Probabilmente il 95 per cento è immondizia. Il resto sarà costituito da classici che ricordate con affetto e fra loro l'un per cento si distinguerà ancor oggi, mentre gli altri non saranno così belli come li ricordavate.

Molti designer, specie sugli home computer, sembravano affidarsi unicamente a curve d'apprendimento ripide e all'obbligarvi a eseguire azioni con tempismo perfetto per permettervi di passare allo schema successivo (*Manic Miner* ne è un primo esempio, poi ci sono gli sparatutto come *Cybernoid*). Immagino che questa metologia provenga dalla scarsa memoria a disposizione dei programmatori per giochi con numerosi livelli e dalla volontà di impedire che il giocatore avanzasse troppo rapidamente, ben sapendo avrebbe stretto i denti e provato ancora piuttosto che spendere altri soldi per un nuovo gioco e attendere altri 20 minuti perché si caricasse. Solo con l'arrivo delle console e con la minaccia della concorrenza di designer esperti che creavano giochi effettivamente giocabili, i programmatori capirono di dover realizzare titoli che fossero divertenti, piuttosto che l'equivalente videoludico di chiudersi ripetutamente le palle in un cassetto per fare un high score.

La nostalgia non è più quella di una volta... è vero che in passato le cose erano più caotiche, ma la verità è anche che i giochi erano in gran parte un po' merdosi, e con i tempi moderni sarà pure arrivata un sacco di pedante burocrazia, ma allo stesso tempo sono arrivati game designer migliori e hardware più potenti. Sono lieto di essere stato parte del passato, ma sono più felice di poter ancora fare un lavoro che mi piace usando le moderne tecnologie.

Jeff Minter è il fondatore dello studio britannico Llamasoft, il cui più recente progetto è stato il visualiser audio incorporato nella dashboard di Xbox 360

DI MATTEO BITTANTI

MATTSCAPE GameStudies101

MONDI VIRTUALI, TRA FINZIONE E FRIZIONE

Mentre scrivo ci sono circa venti videogame incentrati sulla Seconda Guerra Mondiale in differenti fasi di sviluppo. Si tratta, per lo più, di FPS e RTS, con budget che spaziano dal kolossal alla media-produzione. Alcuni promettono un realismo senza precedenti. Altri giocano con la nozione di storia, proponendo situazioni e scenari fantastici (*Turning Point: The Fall of Liberty*). Come si spiega l'ossessione del gioco digitale per il secondo conflitto mondiale? Per quale motivo da quasi una decade la comunità videoludica consuma simulazioni belliche incentrate su questo evento storico?

Le ragioni sono complesse. Innanzitutto, la seconda guerra mondiale rappresenta l'ultimo evento bellico "moderno", combattuto da forze ed entità nazionali facilmente riconoscibili, sul piano etico prima ancora che etnico. Tutte le battaglie successive possono essere considerate "post-moderne", incentrate non tanto sulle "grandi narrazioni" classiche, ma su episodi locali, raccontate in modo frammentato e contraddittorio, combattute da eserciti asimmetrici e con tecniche di guerriglia. I conflitti successivi alla Seconda Guerra Mondiale presentano inoltre una ridotta intelligibilità sul piano etico: si tratta di una guerra di liberazione o di una invasione vera e propria? I "nemici" sono combattenti per la libertà o terroristi? Il videogame, per converso, predilige rappresentazioni morali di tipo manicheo: innumerevoli simulazioni si fondano sulla logica binaria dei "buoni" vs. "cattivi". Il nazista, insieme all'extraterrestre e alla creatura aberrante dei survival horror, svolge egregiamente il ruolo di nemesi assoluta.

Per converso, il primo conflitto mondiale non offre figure storiche ugualmente carismatiche, nel bene e nel male, anche se questo non ha impedito a Ghostlight di usare tale scenario per *To End All Wars*, un FPS di prossima pubblicazione.

In secondo luogo, i giochi di guerra svolgono una evidente funzione ideologica. Essi partecipano a quella che Gramsci ha definito "egemonia": una forma di controllo culturale prima ancora che politica. È ben noto che il videogame è un'emanazione tecnico-culturale del contesto militare. Il suo legame nei confronti dell'*ethos* bellico è *implicito* ed *esplicito*. Si pensi al successo della simulazione propagandistica *America's Army*, sviluppato ed ammnistrato dall'esercito Americano. Terzo, ma è un corollario del punto precedente, gli scenari geopolitici contemporanei, segnati dall'incertezza e dalla minaccia terroristica, hanno acuito il senso di vulnerabilità dell'Occidente. Il videogioco incentrato sulla Seconda Guerra Mondiale è un palliativo elettronico, una forma di rassicurazione interattiva. Il suo messaggio è chiaro: per quanto la situazione sia indubbiamente caotica, il Passato conferma la supremazia tecnologica e culturale dell'Occidente. Non dobbiamo temere il presente, tanto meno, il futuro, perchè i nostri libri di storia digitali confermano che "siamo i più forti".

Per quanto possa sembrare banale, non dobbiamo dimenticare che il videogame *ama* simulare la distruzione: molti titoli non sono altro che esercizi di nichilismo interattivo. Ora, il potenziale "esplosivo" della Seconda Guerra Mondiale è di gran lunga superiore a quello di ogni altro conflitto della storia. Non a caso, si è concluso con una "prova tecnica" di sterminio totale a Hiroshima e Nagasaki. Per converso, il primo conflitto mondiale è stato combattuto nel fango delle trincee, con fucili e baionette, armi assai meno "spettacolari": in altre parole, mal si presta a una traduzione elettronica. Si pensi, per esempio, a *The History Channel: Civil War*, lo sparatutto in prima persona basato sulla Guerra Civile americana sviluppato da Activision insieme a History Channel. Per quanto "realistico", il gioco è assai debole sul piano ludico: la frequente ricarica dei moschetti e l'inaccuratezza delle armi è a dir poco frustrante. Inoltre, il videogioco vive un rapporto parassitario con il cinema hollywoodiano. In altre parole, tende pedissequamente a riproporre sui monitor quello che appare sui grandi schermi. Il film di guerra è tornato in auge dopo gli attacchi terroristici del 2001, anche se dobbiamo riconoscere che, a differenza di altri generi come il Western, non è mai veramente passato di moda. È un genere legittimato da una forte presenza autoriale: tutti i grandi registi, da Steven Spielberg a Clint Eastwood, si sono confrontati con la Seconda Guerra Mondiale. Il rapporto sinergico tra la Silicon Valley e Hollywood spiega la proliferazione di giochi basati sull'epico conflitto, una proliferazione destinata a proseguire nei prossimi anni: si pensi solo alla serie di *Medal of Honor*, frutto dell'interazione produttiva tra cinema, televisione e videogame.

A differenza della Prima Guerra Mondiale, la Seconda è stata documentata da numerosi media: cinema, fotografia e, a differenza dei precedenti conflitti, anche dalla televisione. Il videogame ha sfruttato l'enorme archivio mediale disponibile per creare simulazioni che aspirano alla massima verosimiglianza. L'enorme serbatoio di testi ritorna puntualmente nelle varie produzioni. La Seconda Guerra Mondiale è ancora viva nei nostri ricordi: ci sono ancora reduci disposti a raccontare le loro esperienze e veterani disposti a svolgere il ruolo di consulenti per la software house di turno. Il primo conflitto mondiale, per converso, è destinato all'oblio, salvo possibili, ma improbabili, revival interattivi. Ultimo, ma non meno importante, non si dovrebbe dimenticare che la maggior parte dei videogame sono sviluppati, finanziati e prodotti negli Stati Uniti e la prima guerra mondiale è, *essenzialmente*, un evento europeo. Non va comunque dimenticato che, *in tutti i casi*, sono i vincitori a scrivere, e simulare, la storia.

Matteo Bittanti si occupa di new media e videogame. Vive a San Francisco. Per ulteriori informazioni: mattscape.com.

DI TIM GUEST

THE GUEST COLUMN Cartoline da universi online

LA FINE DEL MONDO

La storia dell'umanità ci insegna che ciò che per noi ha un peso, presto o tardi, diventerà materiale. Non è un caso che, mentre Freud ci insegnava l'importanza dei sogni, i fratelli Lumière iniziassero a farli diventare più luminosi con la loro invenzione, che permetteva di renderli visibili e condividerli.

E ora la specie umana, sul finire di un secolo di individualismo, inizia a valorizzare le Reti per il suo proprio interesse. Non a caso, i mondi virtuali hanno trasformato le reti informatiche e sociali in vere e proprie destinazioni che chiunque può visitare.

> I mondi virtuali nacquero come un luogo in cui la gente potesse avere tregua da quello reale. Ma anche il ruolo di questi mondi sta cambiando

Sì, ancora una volta questa column tratta di mondi virtuali, per quanto forse sarà l'ultima. Ultimamente, nell'ambito della cultura generale, si è parlato molto di *Second Life*; parte della discussione verte, inevitabilmente, sul dubbio che i mondi virtuali, di cui *Second Life* è solo un esempio, abbiano effettivamente qualcosa di importante da offrire. Si ha come l'impressione che si tratti di una prematura corsa all'oro dove l'oro non è abbondante come si credeva: il mito dei guadagni accumulati dai giocatori di *Second Life* attira le masse, ma in realtà sono pochi (qualche centinaio scarso) coloro che riescono a vivere dei frutti della propria impresa virtuale.

Di certo, comunque, IBM non ha mobilitato 3000 dei suoi impiegati per un lavoro regolare all'interno di *Second Life* senza una ragione. Dopotutto, uno studio recente condotto dalla Gartner stima che entro il 2011 l'80 per cento di chi usa Internet avrà anche un suo avatar virtuale.

Molte delle critiche rivolte a *Second Life* sono dovute alle difficoltà del viverci e alla mancanza di garanzie. Molti accedono, acquistano un paio di ali, rimangono colpiti da un avatar con un costume da volpe e poi se ne vanno senza più tornare. Nonostante l'opacità del mondo, resta vero che a milioni abbiano fatto di *Second Life* la propria seconda casa, e forse è questo il problema.

I mondi virtuali nacquero come un rifugio dagli affanni di quello reale, un luogo in cui la gente potesse avere tregua. Ma anche il ruolo di questi mondi sta cambiando. Quel migliaio di impiegati di IBM non usa *Second Life* per evadere dal lavoro, bensì per lavorare, per ridurre la burocrazia e risparmiare il denaro speso nei viaggi, nelle comunicazioni e nell'organizzazione richiesti dalle riunioni globali. Si può quasi dire che i mondi virtuali siano una fiaba condivisa da più persone: l'incantesimo di queste realtà alternative, che agiscono da panacea contro le perdite, deve trasformarsi, come sta facendo, in una nuova forma di collegamento che serva, anziché negarlo, il mondo reale.

Nei primi di giugno ho tenuto un party di lancio per il mio libro in un bar londinese. Qualcuno (Andrew "Roo" Reynolds di IBM, che fa parte di quei famosi tremila) ha ripreso il mio discorso e lo ha pubblicato online. D'altronde, è giusto: "Roo" è stato inserito nel libro, io l'ho esaminato e lui ha esaminato me.

È un rapporto a doppio filo che si manifesta sempre più di frequente nella nostra moderna cultura connessa e partecipatoria: ciò che è iniziato come numeri da pigiare per il televoto (con la vuota convinzione di essere parte del processo creativo venduta al prezzo di un euro) è ormai un'intera cultura fondata sulla responsabilità, in cui le affermazioni dei politici vengono costantemente confrontate con quelle precedenti per scovarne le incongruenze. Stiamo lentamente riguadagnando qualche frammento della forza dell'unità che abbiamo sacrificato nella nostra lunga avventura per la supremazia dell'individuo.

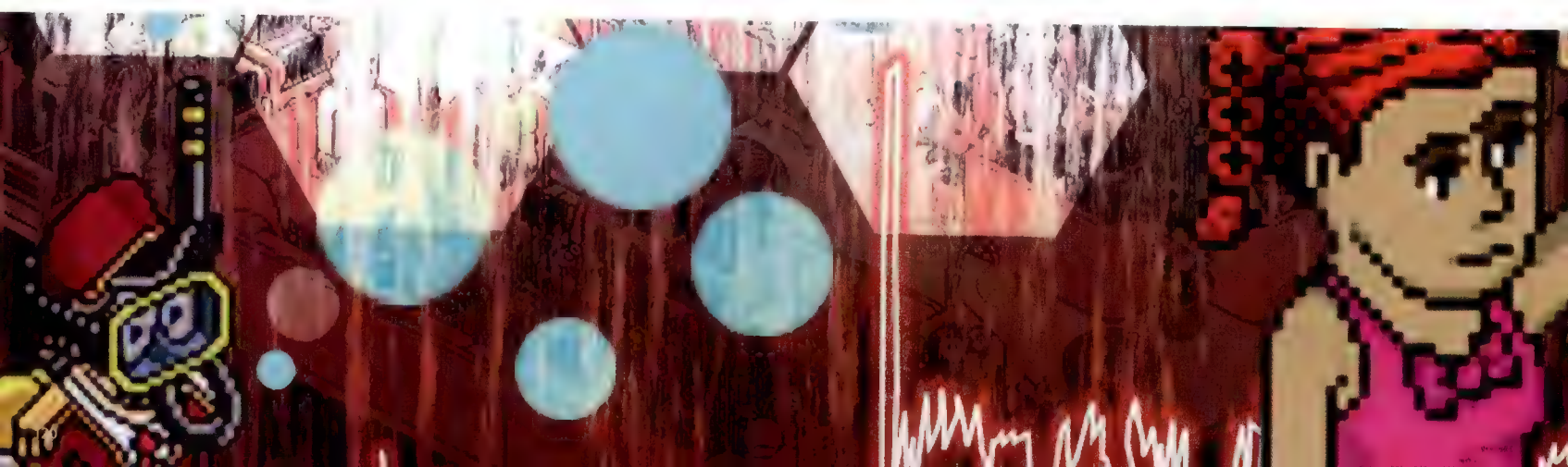
Due giorni dopo il lancio reale del libro, il mio editore ha organizzato un lancio virtuale all'interno di *Second Life*. Adam Boulton, editore politico di Sky News, ha fatto la sua comparsa tramite proxy virtuale mentre si trovava in Germania.

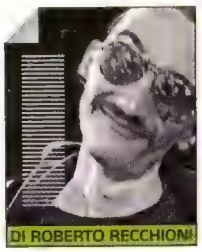
Adam ha intervistato me e altri abitanti di *Second Life* a proposito del libro. La novità di questo lancio era che alcuni di coloro di cui avevo scritto si trovavano lì. L'usuale legge della letteratura è che lo scrittore deve essere l'unico mediatore dell'esperienza del lettore: pochi si aspettano di incontrare i personaggi di cui stanno leggendo. La cosa emozionante dei territori virtuali è che fare questo tipo di incontri è facile.

Boulton ha parlato con Simon Stevens, un attivista per i diritti dei disabili sia nella realtà che su *Second Life* di cui ho raccontato nel libro: una conversazione che non avrebbe avuto luogo senza l'ausilio di un mondo virtuale. Sembrava un finale perfetto per la fine del mio viaggio: seduto in un caffè in riva al mare, sorseggiando un vino inesistente, i lettori del mio libro immersi in animate discussioni con coloro che hanno cooperato con me per crearlo. Ho deciso di lasciare lì il mio avatar, Errol.

Volevo una pausa dal mondo reale quando me lo sono lasciato alle spalle per la prima volta, e ora ho bisogno di una pausa dal mondo virtuale. Come Reginald Perrin ha lasciato dietro di sé un cumulo di abiti sulla sabbia, io ho lasciato il guscio vuoto del mio avatar in riva al mare. Come molti di noi, sono stato disincantato, ho sofferto, e ora sono libero.

*Tim Guest (**www.timguest.net**) è uno scrittore di saggi videoludici esperto di mondi persistenti online. Il suo ultimo libro si intitola Second Lives*





DI ROBERTO RECCHIONI

ANATOMIA COMPARATA I videogiochi visti dal lavoro accanto

L'EROE DAI MILLE VOLTI

Uno degli elementi cardine della narrazione perpetrata attraverso i media canonici (la letteratura, il cinema, il teatro e anche la musica) sono i personaggi. Ipotizzare una vicenda che sia priva di personaggi distintivi ed esclusivamente popolata da simulacri senza volto che non hanno altra occupazione se non quella di muovere l'azione e perpetuare la loro esistenza nello spazio, è praticamente impossibile (per quanto non siano mancati esperimenti avanguardisti, in tal senso). Il fruitore di una storia non ha solo bisogno di una vicenda da seguire e di una ambientazione in cui collocare questa vicenda, ma ha anche l'impellente necessità di avere delle maschere in cui immedesimarsi o da cui prendere le distanze, da odiare o da amare, con cui ridere o piangere, disperarsi e gioire. Queste maschere sono i personaggi e rappresentano il sale di ogni buona storia. Sembra quasi inutile dire che meglio i personaggi sono caratterizzati tanto è più alta la qualità di un'opera di narrativa classica. Questa però non è una verità assoluta per quello che riguarda i videogiochi, anzi, si può dire che esistono due correnti di pensiero praticamente contrapposte in questo ambito. Da una parte c'è quella che potremo definire come "*corrente ortodossa*", che intende il protagonista di un videogioco come un contenitore vuoto che il videogiocatore è chiamato a riempire. Questa corrente affonda le sue radici in quella preistoria del videogame popolata di anonime navicelle spaziali e astratte forme geometriche e trova la sua massima espressione in *first person shoter* quali *Wolfenstein 3D*, *Doom*, *Quake*, *Half Life* e *Halo*. Non è un caso se il volto di Master Chief è nascosto da un impenetrabile casco con visiera a specchio (simbolico, no?) o se non abbiamo mai avuto modo di sentire la voce di Gordon Freeman. Questi due personaggi, seppure simbolo del videogioco moderno, altro non sono che epigoni della solitaria astronavicella di *Space Invaders*. Sono bottiglie da riempire con la nostra personalità e il nostro sentire, strumenti che ci permettono di viaggiare e interagire con i mondi virtuali che ci circondano e di esprimere la nostra individualità. Il mio Master Chief sarà diverso dal vostro perché il mio temperamento si riverserà in lui senza limiti imposti dalla narrazione o dal narratore. Questa corrente ortodossa ha salde radici in oriente (basti pensare a *Pac-Man* o ai tanti spara e fuggi o di piattaforme che il Giappone ha prodotto) ma ha trovato in occidente il suo pieno sviluppo.

Di segno completamente opposto è la "corrente protestante", che intende il protagonista di un videogioco come una entità definita che il videogiocatore è chiamato ad interpretare, assecondandone l'indole, rispondendo alle sue istanze, rispettandone il background e la caratterizzazione predefinita dai suoi creatori. È una corrente di pensiero che trova massima espressione nei giochi di ruolo orientali, i quali (e non a caso) hanno un approccio del tutto diverso dai giochi di ruolo occidentali. Se in un gioco di ruolo all'occidentale il giocatore è chiamato a creare il suo personaggio partendo da zero, definendone tutti i parametri caratteriali e fisici, in un role playng game orientale invece, il giocatore è chiamato ad interpretare un personaggio non solo estremamente definito nell'aspetto e nel carattere, ma anche caricato del fardello di una (generalmente complessa e intricata) storia personale.

L'influenza di questo tipo di approccio non è comunque limitata ai soli giochi di ruolo orientali ma investe, più in generale, tutta la scena di quei videogiochi che fanno della narrazione un loro punto di forza. Per portare un caso esemplare, basta contrapporre due produzioni che, in superficie, sembrano molto similari: *Resident Evil* e *Silent Hill*.

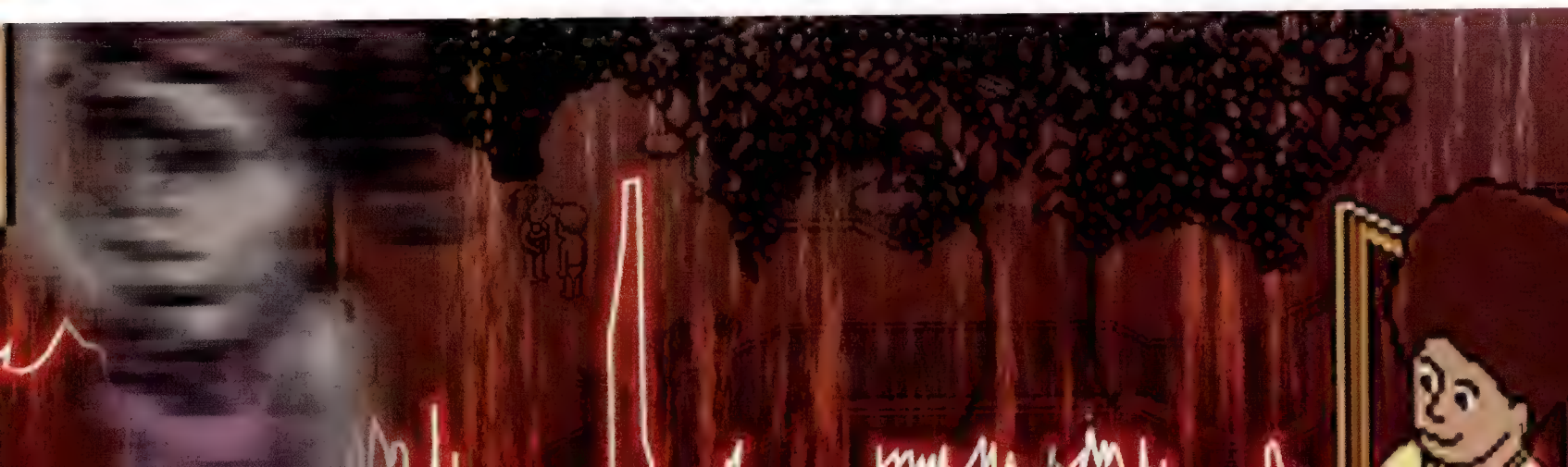
Resident Evil è sicuramente un videogioco appartenente alla corrente ortodossa. I due protagonisti che possiamo interpretare sono due gusci vuoti, privi di una storia personale di qualche spessore e caratterizzati solamente dal numero di armi che possono portarsi dietro. Jill Valentine e Chris Redfiel sono contenitori in cui ci immergiamo. Quando la loro vita è a repentaglio, la nostra vita è a repentaglio e il meccanismo della paura viene scatenato attraverso un meccanismo diretto, viscerale e esplosivo. La loro sorte ci sta a cuore esclusivamente perché coincide con la nostra. Discorso molto diverso per Harry Mason, il protagonista di *Silent Hill*. Harry è un personaggio con una storia e una motivazione personale fortissima (ritrovare sua figlia, persa nella nebbia) e deve affrontare un tipo di orrore molto più complesso e profondo di quello che può derivare dalla paura di essere divorati da una folla di zombie. L'angoscia che *Silent Hill* insinua nei giocatori non deriva dalla mera sopravvivenza diretta ma è legata strettamente a un meccanismo empatico di immedesimazione: noi soffriamo perché Mason soffre e la sua sorte ci sta a cuore perché ci stanno a cuore il personaggio e le sue vicende. Proprio come in un film, in fumetto o in un romanzo.

Alla luce di questo discorso, sembrerebbe ovvio che tra i due approcci io, in qualità di narratore professionista, dovrei preferire il secondo. E invece sono un fervido sostenitore del primo. Dal mio punto di vista, la vera rivoluzione dei videogiochi è la capacità di portare i giocatori a vivere in prima persona delle esperienze dirette, magari nemmeno previste dal narratore stesso. L'approccio narrativo conferisce maggior controllo a chi la storia la racconta e coinvolge in maniera più facile chi la ascolta, ma sminuisce le potenzialità interattive del videogioco e, sostanzialmente, lo riduce a mero scimmiottare di quanto fatto (generalmente meglio) da altri media.

In poche parole, voi vi divertite di più a vivere le vicende di Tony Vercetti (già viste in mille film, telefilm e fumetti) o ad andarvene liberamente a spasso per le strade di Vice City?

> Dal mio punto di vista, la vera rivoluzione dei videogiochi è la capacità di portare i giocatori a vivere in prima persona delle esperienze dirette

Roberto Recchioni è scrittore e fumettista (John Doe, Battaglia, Diabolik, Dylan Dog). La sua prima console è stata un Colecovision e da allora continua a correre.



BIFFOVISION Mugugno Incorporato

WII-DECLINO?

Nel 2005, un gruppo di dottori di un'università italiana, presumibilmente inaciditi, cinici e dal cuore spezzato, hanno scoperto che non era il canto degli angeli a far innamorare la gente, ma un semplice processo biochimico.

Uno studio condotto su un gruppo di persone "innamorate" ha registrato livelli di neurotrofine superiori a quelli dei single. Queste proteine, che regolano il fattore di crescita nervosa, possono essere responsabili di sentimenti di euforia, farfalle nello stomaco e un forte desiderio di scrivere poesie idiote. Gli scienziati hanno poi scoperto che, dopo un anno, le neurotrofine iniziano a scendere, in concomitanza con la fine dell'"amore romantico".

Ci siamo passati tutti. Abbiamo tutti saltellato mano nella mano per i prati durante quel primo anno tutto rose e fiori prima di realizzare quale tremendo errore avessimo fatto. Si è disposti a perdonare di tutto: costanti riferimenti agli ex, dita nel naso, il masticare con la bocca aperta e gli assillanti suggerimenti che, forse, lui o lei non è la persona più meravigliosa del mondo, ma è un tantino piana e ordinaria e magari ha anche la schiena pelosa.

Forse non succede solo con le persone, ma anche con l'elettronica di consumo.

Nello scorso anno, su questa column ho perdonato al Wii tanta pigrizia, ma ora la luna di miele è finita. La marea dell'amore si è ritirata e ora devo guardare in faccia la triste realtà che forse non si tratta del sistema perfetto che un tempo credevo.

Prima di cominciare metterò in chiaro una cosa: penso ancora che il Wii sia l'unica console veramente da avere al momento. Il Wiimote è il più grande passo avanti per i videogiochi dai tempi del CD-ROM e Nintendo se n'è accorta. È l'unica console che sappia cosa sono le console (ecco, ora guardate dall'altra parte per un momento): dei semplici giocattoli. Non sono sofisticati hub d'intrattenimento o accessori lifestyle. Sono qualcosa con cui giocare.

Sfortunatamente, però, sembra che io sia a corto di modi per giocare col mio Wii.

Nintendo ha sempre cercato di scaglionare le sue uscite più forti nella convinzione, del tutto in buona fede, che sia meglio favorire la qualità sulla quantità. Tutto molto bello, se i buchi tra i gioconi fossero riempiti da titoli decenti, ma, siamo onesti, il Wii ha ben pochi giochi Tripla A al suo attivo, che si parli di first o third party.

Sì, *Zelda* è un capolavoro. Sì, tutti amiamo *WarioWare: Smooth Moves*. Sì, giocherò *Wii Sports* fino alla fine del mondo (o fino all'uscita di *Wii Sports 2*: quale che arrivi prima). Ma cos'altro c'è su Wii? Principalmente melmose release multiformato con su inchiodato qualche elemento che funzioni con il Wii Remote e titoli su licenza vecchi come il cucco. Non posso credere che ci sia qualcuno eccitato alla prospettiva di un tie-in dei Robinson.

> Sì, *Zelda* è un capolavoro. Sì, tutti amiamo *WarioWare*. Sì, giocherò *Wii Sports* fino alla fine del mondo. Ma cos'altro c'è su Wii?

È senz'altro un problema che interessa la gran parte delle console nel primo anno, ma dopo aver visto la lista delle uscite per il 2007 non mi sembra un problema che verrà risolto tanto presto. C'è un sacco e una sporta di giochi in arrivo su 360 che sto aspettando, e anche PS3 ha una manciata di titoli che sembrerebbero meritare una partita (per quanto la maggior parte uscirà anche su 360).

Il Wii ha un disperato bisogno di almeno un altro titolo importante da schiaffare vicino a *Zelda*. Per quanto entusiasticamente possa promuovere *Mario Strikers* o *Excite Truck*, Nintendo non potrà mai convincere nessuno che meritino un posto tra gli Immortali.

Io sostengo che, a oltre nove mesi di vita della console, Zelda rimane l'unico vero classico, e tutte le release potenzialmente importanti sono ingorgate alla fine dell'anno.

Super Mario Galaxy, *Metroid Prime 3* e *Super Paper Mario* sono tutti diretti alla fine del 2007, se non oltre (basandomi sulle passate esperienze), ed è quello il gruppo a cui c'è da mirare se si è in cerca di release grosse ed esclusive per Wii.

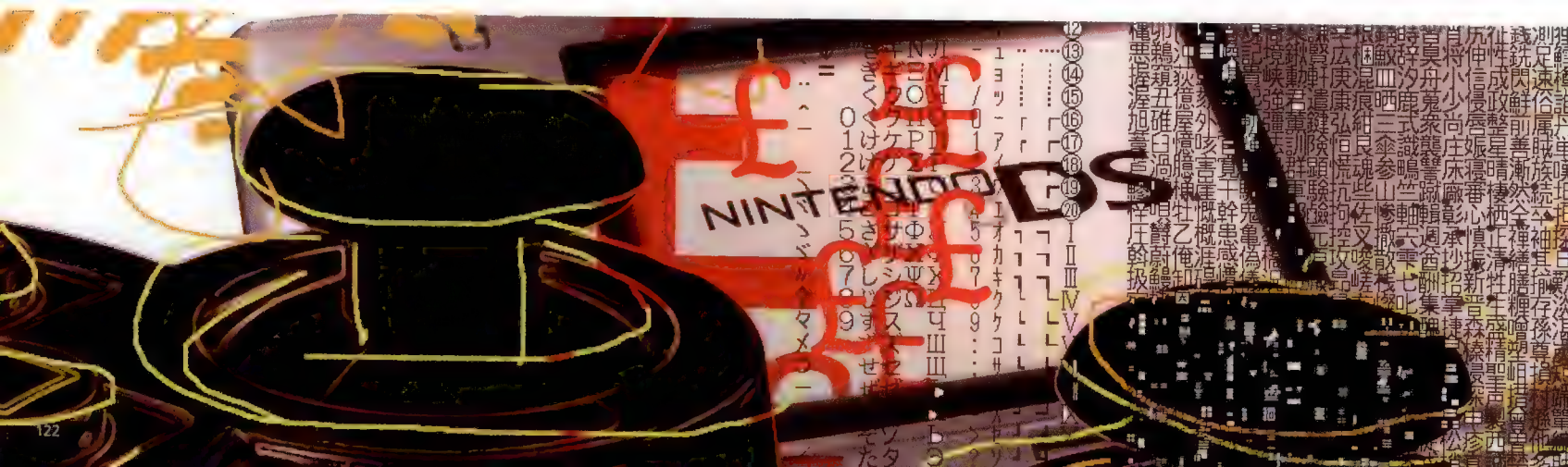
Oserei dire che parte del problema sia che gli sviluppatori third party sono lenti a comprendere il cambiamento di fulcro operato dal Wii Remote. La PS3 sarà pure saltata sul carrozzone dei sensori di movimento, ma come console è solo una versione aromatizzata di ciò che c'era prima. È un formato su cui gli sviluppatori sanno subito cosa fare, piuttosto che dover sperimentare con un modo di giocare del tutto nuovo.

Anche considerato questo, però, ad oggi dovremmo comunque avere qualche annuncio promettente, e invece niente. Non ho idea se quel tanto sognato gioco di spada per Wii sia in sviluppo, o se ci sia qualcosa che sfrutti il potenziale suggerito in *Wii Play* o *Smooth Moves*. Sono sicuro che Nintendo abbia miriadi di assi segreti nella propria manica, ma finché non ci lancerà un osso o due, noi cagnolini obbedienti abbiamo comunque bisogno di cibo.

E la dice lunga il fatto che io abbia passato sui titoli per Virtual Console tanto tempo quanto su quelli originari del Wii e che sia stato quasi altrettanto a giocare con l'editor dei Mii o a ruotare il mappamondo del Canale Previsioni.

Amerò Nintendo fino alla morte, ma per quanto possa essere accecato da questo amore sto cominciando ad avere delle carenze d'affetto.

Mr. Biffo è il co-fondatore di Digitiser, la sezione videogiochi in Teletext di Channel 4, e scrive principalmente per la televisione



GAMELOSOPHY Zen and the Art of Entertainment

L'EVOLUZIONE DELL'AVVERSARIO

Titoli di testa. Dissolvenza in entrata. Non sono io, questo 'me stesso' è soltanto un rettangolo di luce bianca sulla tenebra di pixel spenti. Dall'altra parte, l'enorme pixel bianco scagliato da una mano invisibile attraverso il bordo dello schermo, punta deciso verso di me. Il suo obiettivo è l'altro lato dello schermo, alle mie spalle. Mi muovo fulmineo a intercettarlo, rimbalza su di me lanciandosi nella direzione da cui era arrivato, ma la parete che l'ha partorito ora lo rigetta spingendolo nuovamente verso di me, pronto a oltrepassarmi in una traiettoria diversa ma ancora abbastanza prevedibile. Riesco a posizionarmi fra lui e il suo obiettivo, costringendolo a rimbalzare all'indietro, ma questa nuova spinta lo rende più veloce, così come rende meno facile da intuire la sua prossima mossa.

Dissolvenza in uscita, dissolvenza in entrata.

Sono ancora un rettangolo di luce, ma ora mi trovo in fondo allo schermo. I miei movimenti sono sempre limitati dai confini elettronici alle due estremità del mio raggio d'azione. Il mio avversario è ancora là, pixel di luce scagliato dal nulla verso di me. Mi muovo rapido e fermo la sua corsa, facendolo rimbalzare verso l'alto e lasciando che colpisca i rettangoli multicolori di luce disintegrandone una parte, attendendo il suo ritorno mentre rimbalza per sfuggire al mio nuovo tentativo di rimandarlo indietro. Sempre più rapido, sempre più elusivo. Il mio avversario è ora è un ammasso di pixel, una massa distruttiva che non posso intercettare ma solo evitare. E colpire. Sì, finalmente ho un'arma, posso usarla per frantumare la sua struttura, ma anche i suoi frammenti sono micidiali e si muovono in ogni direzione. Devo evitarli, e colpirli, evitarli, e colpirli.

Dissolvenza in uscita, dissolvenza in entrata.

Sono di nuovo in basso, mi nascondo dietro una serie di blocchi di pixel e attendo l'avversario ancora armato del mio potente laser. Ma l'avversario parte già moltiplicato, con un movimento ritmico e ripetitivo ma che può disorientare, e naturalmente sempre più veloce. Avanza verso di me marciando e sparando a sua volta, facendo a pezzi la mia roccaforte mentre cerco di decimare le sue fila.

Dissolvenza in uscita, dissolvenza in entrata.

Finalmente posso muovermi in ogni direzione, o quantomeno nelle quattro che questo mondo labirintico permette. Ma anche il mio avversario può muoversi, pronto a darmi la caccia e distruggermi se, prima, non riesco a fermarlo con l'astuzia e le armi che questo nuovo ambiente mi mette a disposizione. Il contatto con l'avversario è sempre letale, ma la libertà di movimenti mi permette di escogitare vie di fuga o creare trappole per neutralizzarlo.

Dissolvenza in uscita, dissolvenza in entrata.

Procedo verso l'alto, libero di muovermi in otto direzioni diverse ma prigioniero di una

> Finalmente posso muovermi in ogni direzione, o quantomeno nelle quattro che questo mondo labirintico permette.

anche la mia via d'uscita, se riesco a scagliarlo contro il muro di luce in alto.

Dissolvenza in uscita, dissolvenza in entrata.

La mia forma è cambiata, ora posso muovermi in varie direzioni, aiutato da una spinta inerziale, posso ruotare su me stesso, persino sparire e riapparire. Ma anche il mio avversario si è evoluto: spinta che mi constringe ad avanzare seppur con qualche possibilità di rallentare oltre che accelerare. Il mio avversario mi attende lungo il cammino, pronto a scagliarsi su di me moltiplicando i suoi attacchi e mutando forma ad ogni nuovo passaggio, sempre più ostile, sempre più pericoloso.

Dissolvenza in uscita. Titoli di coda.

Dalla primitiva forma geometrica e spigolosa generata da risoluzioni estremamente basse, fino all'altissima definizione di poligoni, luci e texture al limite del realismo, l'avversario ha mutato aspetto assieme a noi (intesi come sfidanti e protagonisti del gioco), nel ciclo evolutivo del gioco e della tecnologia. Non sono mutate, però, le sue sfide, tutte basate sul tempo, sul movimento e sull'effetto sorpresa. Singoli attacchi oppure ondate multiple e diversificate, e se non si tratta di un combattimento può essere questione di competizione sportiva, di strategia e ingegno orientati alla risoluzione di enigmi, simulazione di guida di un veicolo terrestre o celeste, esplorazione di ambienti costellati di trappole e altri pericoli.

L'avversario è la spada, la strada, l'animale o l'alieno, è qualcosa da dominare o distruggere, per non soccombere e restare sconfitti. L'avversario è il figlio del game designer, il suo messaggero di sfida e la sua chiave che apre le porte di un mondo fatto di conflitto e competizione.

Ma ribaltando la visione, come in ogni parabola Zen, l'avversario siamo noi. È il giocatore che diventa una sfida per il game designer, un potenziale nemico in grado di annientare l'opera del suo ingengo e decretarne la scarsa efficacia ludica. L'autore del gioco deve sfidare la propria fantasia e il proprio ingegno per creare un prodotto all'altezza di chi lo utilizzerà, in grado di soddisfare i gusti, le aspettative e l'abilità del giocatore.

Quando il giocatore, poi, è anche redattore, recensore, il game designer si sente come un gladiatore nell'arena, con l'ansia di essere azzannato dalla belva di turno.

Chi è lo sfidante, quindi, e chi lo sfidato? Chi è il vincitore, e chi lo sconfitto?

Ma siamo davvero sicuri che si tratti solo di un gioco?

Bonaventura 'BDB' Di Bello, autore di avventure, editor storico di Zzap! e fondatore di The Games Machine, è da oltre due decenni nel mondo digitale. Scrive, insegna e progetta per stampa e Web.

Borderline

Lettere al Limite

Vietato l'accesso ai non videogiocatori

Teletrasportate le vostre lettere convogliando la vostra energia psionica su Borderline, all'indirizzo gamepro@sprea.it o, se ciò che è elettronico vi innervosisce (come i videogiochi), a questo recapito più rassicurante: Game Pro, Via Torino 51, 20063, Cernusco sul Naviglio (MI). I netrunner ci troveranno anche sul glorioso forum ufficiale: http:\\forum.gamesradar.it. Ritagliamo interventi anche da lì, quindi non dite troppe boiate

MALEDETTA ESTATE

Fa caldo, maledetta estate. Me ne sto seduto al PC, di notte, confortato solo dal mio vecchio ventilatore verdognolo. Franny dorme, è a pezzi. Io a finire la posta. Maledetta estate. Fa un caldo che sembra di stare nelle risaie cinesi. Umido, appiccicoso. Servirebbe più caffè, un caso da risolvere e un improbabile appuntamento con una spogliarellista di Los Angeles mezza strafatta ma dannatamente sexy e svampita. Franny dorme, si potrebbe anche fare... Ma fa troppo caldo, maledetta estate. Di notte pensi troppo, così certe volte mi capita di picchiare i tasti della tastiera per fuggire dalla mia mente. Scrivere per non pensare. Anzi: per pensare solo a ciò che devi scrivere... ma poi arriva Borderline e sei fottuto. Una lattina ghiacciata per pochi secondi, le vostre lettere a destare i fantasmi, il foglio di Word che ti rinfaccia il tuo essere. Maledetta, maledetta, maledetta estate. Niente vacanze, quest'anno. Un po' di videogiochi, romanzi, tanta musica, il lavoro. Attendere. Non lo so, è notte fonda e mi pare di capire poco e niente, ma ho idea che voi invece mi capiate bene, molto bene. Ci conosciamo da poco ma cominciamo a essere amici, e ho l'idea che, senza di voi, il caldo torrido sarebbe davvero insopportabile.
Maledetta estate.

Marco Accordi Rickards
Metalmark

Conscious Gamer Reloaded

Caro Metalmark, nel numero di giugno di **Game Pro** hai scritto una cosa molto interessante. Hai proposto di superare le categorie in voga ora, quelle di *hardcore gamer* e *casual gamer*, con una nuova categoria, quella del *conscious gamer*. È davvero molto bella questa tua definizione, anche se probabilmente sostituire una categoria con un'altra non risolverà il problema, spostandone semplicemente i termini. Ma la definizione da te data ha il pregio, non da poco, di porre l'accento sulla coscienza, sulla consapevolezza. Infatti scrivi: "...il giocatore consapevole. [..] Un giocatore che ama essere informato e che, amando il videogioco, desidera che tutti vi accedano e lo comprendano." Qui centri il punto, perché questa è la sfida che la Storia ci pone davanti, questo è lo Zeitgeist che vuole essere interpretato, che vuole essere realizzato. Il videogioco per diventare maturo, per giungere all'età adulta, non ha altra strada davanti a sé che non sia questa, perché ogni crescita è una presa di coscienza, perché crescere vuol dire diventare consapevoli. Allora viene naturale chiedersi: chi deve accettare questa sfida e rendersi interprete dello spirito del tempo? E come, con quali mezzi potrà affrontare tale sfida e financo vincerla? Se la risposta alla prima domanda è scontata, e cioè la critica specializzata e la comunità dei videogiocatori, rispondere alla seconda domanda sarà sicuramente più difficile ed interessante.
Si può intanto partire da una semplice considerazione: se tutte le cose che camminano hanno almeno due gambe, allora anche la consapevolezza del giocatore avrà bisogno di almeno due strumenti su cui poggiarsi per intraprendere il proprio cammino di crescita. Il primo di questi strumenti sarà indubbiamente il retrogaming, inteso come storia del videogioco. Come tutte le altre cose umane, la consapevolezza si fonda sulla memoria, sulla conoscenza della propria storia. Pensiamo solo come un approccio limpido e appassionato al videogioco d'annata possa fungere da vero e proprio esorcismo per molti dei mali del nostro tempo. Incontrare capolavori sviluppati su diverse piattaforme può portare alla fine di ogni *fanboysmo*; provare giochi dalla grafica scarna ma dall'alto tasso di divertimento e coinvolgimento può portare alla fine dell'idolatria del fotorealismo; scoprire capolavori programmati in una settimana dentro un garage, su macchine che montavano processori dall'hertzaggio esiguo, può portare alla fine dell'ideologia tecnocratica. Insomma, immergersi nella storia del videogioco vuol dire scoprire le origini di un mondo, quel mondo che è il nostro giocare quotidiano, dalla scoperta delle quali, per crescere, una coscienza giocosa, una consapevolezza videoludica non può esimersi.
Ma il retrogaming da solo non può bastare. E veniamo quindi al secondo strumento. A questo riguardo vorrei rifarmi a quanto scritto, sempre sul numero di giugno, dalla sempre ottima Virginia Petrarca. Lei parla di giochi che sono più della somma delle loro parti, ma io, nelle sue parole, scorgo qualcosa di più. Io vedo la possibilità di fare una critica al videogioco che tenga conto delle emozioni, degli stati d'animo, dei pensieri

L'arrivare per poi andare oltre la linea dell'orizzonte è un motivo più che valido per mettersi in viaggio, per imparare e crescere, anche nei lidi digitali.

Maxdee

The Witcher: **finalmente un gioco di ruolo fantasy adulto, che non sembra banale e che ha una sceneggiatura veramente degna di questo nome. Ed è fatto in Polonia.**

"Scrivi! Borderline Wants You"

che il gioco suscita in chi lo fruisce, e gli dia la massima importanza. Perché a nulla serve una critica che cerca di essere il più possibile fredda e razionale, che cerca solo di scomporre il prodotto per poter mettere ogni parte su di una bilancia, segnarsi il peso e dare un giudizio, fingendo di avere addosso un camice e di essere uno scienziato. La critica deve prima di tutto saper trasmettere l'entusiasmo e la passione, perché il critico deve essere anzitutto anche lui un appassionato, e deve essere, per essere un buon critico, in primo luogo in grado di trasmettere la propria passione. Anche tu nella tua definizione parli di amore per il videogioco. Ma questo amore deve saper essere trasmesso, bisogna saperlo comunicare. Quando finiamo di leggere una recensione il nostro pensiero non deve essere: "Beh, sì, considerando tutti i fattori potrei spendere in questo gioco i miei soldi". No! Quando finiamo di leggere una recensione il nostro primo pensiero dev'essere: "Non vedo l'ora di provarlo, voglio giocarci, perché chi ha scritto questa recensione è chiaro che si è divertito e ha goduto!" Questo aiuta il videogioco a crescere. Perchè lo aiuta a uscire dalla riserva, a superare i propri confini e ad abolire i pregiudizi che lo imprigionano.
E ora che abbiamo individuato questi due strumenti, il retrogaming e la critica passionale, siamo pronti per ergerci di fronte alla Storia, per assumerci la responsabilità di essere vivi e giocatori in questo preciso momento. A questo punto lasciami fare un'ultima proposta. Lasciamo stare gli anglofili, gli anglofoni e tutte queste specie di animali da baraccone. Torniamo al nostro buon vecchio italiano. Chiamiamoci giocatori, così, semplicemente. Gli aggettivi ce li metteremo quando serviranno, all'occasione. Certe volte saremo giocatori appassionati, certo, altre giocatori coscienti, consapevoli, altre volte ancora saremo giocatori incalliti e perché no, anche incazzati. Ma saremo sempre e comunque giocatori. E ogni volta che lo penseremo, che diremo "Sono un giocatore", in questa affermazione ci sarà tutta la nostra consapevolezza, che crescerà un po'...e con lei crescerà anche il videogioco. Ciao,
Ilic "Iljovic" Vezzosi.

Caro Ilic, la tua analisi è appassionante perché appassionata. Hai sostanzialmente dimostrato il tuo ragionamento sulla critica videoludica attraverso la tua stessa lettera. Grafica, sonoro, giocabilità e longevità sono i quattro elementi che formano la croce del videogioco, che non è un pezzo di tecnologia da analizzare a seguito di vivisezione. Altrimenti è come lo schema di valutazione delle poesie. E allora qui ci si deve alzare tutti in piedi sui banchi e gridare: "Oh Capitano, mio Capitano!". Oppure si sta zitti e si va tutti a casa, perché vorrà dire che avremo ribadito noi stessi la tesi del videogioco come "giochetto elettronico". Magari senza capire di averlo fatto. Che tristezza.

Breaking news! Metalmark odia Nintendo!

Sono un giovane torinese che possiede un'edicola e, quando è arrivato il numero 2 di **Game Pro** con una copertina così bella (sono un fan Nintendo), ero stracontento... Tutto questo per dire che, onestamente, la sezione dedicata è letteralmente più una critica che una storia di successi.
Ragazzi, c'è poco da dire: odiate Nintendo! Non è possibile leggere, riga dopo riga, un leggero complimentino che subito dopo questo viene ricoperto di critiche e pessimismi. Questa mail è carica di delusione. Non leggerò più la vostra rivista. Siete estremamente di parte.
Un saluto,
Marko

Ok, hai ottenuto la mia attenzione. E così odio Nintendo? Fammici pensare un attimo, d'accordo? Mmmm... Ok, fatto. No, direi che sei decisamente e dannatamente fuori strada. E sai cosa? Non credo alla tua minaccia, perché tu hai un'edicola, e la rivista la leggerai lo stesso. Ammettilo, non resisterai!

Revelations

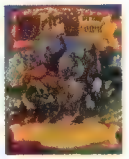
tuttoquellocheavrestesemprevolutosentiremachen essunohamaiosatodirvineppurevostropadrequand ovihafattoquellimbarazzantediscorsosulleapi

Chi non ha mai pianto davanti a un videogioco non è un vero giocatore.

REVIEW-BY-MAIL

DEFENDER OF THE CROWN

FORMATO: AMIGA (E ALTRI DI MINORE IMPORTANZA)
DISPONIBILE: DAI TEMPI DELL'AMIGA PUBLISHER: LA GRANDE CINEMAWARE SVILUPPO: LA GRANDISSIMA CINEMAWARE



Ci è stato giustamente fatto notare che ricorre l'anniversario della nostra cara Amiga. Borderline la ricorda prima ancora di Game Pro (sì, qui ci si sente molto autonomi) recensendo la sua vera grande killer application. Due cose fondamentali da ricordare di questo glorioso strategico: Robin Hood, avaro nel concedere aiuto; la Principessa, che invece si concedeva alla grande. **[cinque stelle su cinque]**

Ghost of the Navigator

Ciao Metalmark, di recente tra me e me, ho fatto una considerazione sui videogiochi che ti passo. A parte tutto, un in bocca al lupo per il proseguimento dell'avventura. Il lavoro è lavoro, sempre e comunque, ed esserci, nonostante tutto, merita rispetto e stima incondizionati. Il titolo del mio pensiero? Crescere è bello. La fantasia è lo specchio in cui il nostro essere si riflette, i videogiochi una delle versioni più affascinanti e complete. La forma ottenuta non è del tutto fedele alla realtà, per scelta o per carenze tecnologiche. Il risultato è sempre simile alla versione *deformed*, come quella delle figure riflesse nella classica casa degli specchi. A subire le principali conseguenze di questo artificio sono gli aspetti positivi, che vengono esaltati a dismisura nascondendo quelli negativi fino a farli del tutto scomparire. Fra le parti della realtà che vengono riflesse all'interno dei

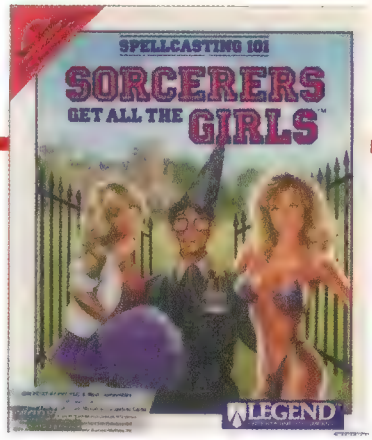
Ok, ok, la protagonista sembra un incrocio tra un transessuale e un manichino con la parrucca, ma l'autrice di questa avventura, *Gray Matter*, è Jane Jensen, creatrice della trilogia horror di *Gabriel Knight*. Che significa? Alte possibilità che il manichino parruccato si ritrovi protagonista di un fottuto capolavoro.

videogiochi, una di quelle resa in modo più esplicito è il sistema di crescita. Tutta l'esistenza dell'uomo, come singolo individuo o come specie, è incentrata sull'espansione dei propri confini (dalle grotte allo spazio, dalla pancia della madre alla villa con piscina). Il bimbo inizia il suo viaggio in uno stato di quasi completa immobilità. Via via che il tempo passa, guadagna dapprima il semplice movimento, poi una sempre maggiore capacità di gestione che a sua volta, alimentata dall'esercizio, aumenta la forza, lo "potenzia" estendendo anche la superficie in cui e con cui può interagire. Ogni passo verso il livello successivo non è semplice e necessita di pratica affinché si guadagni l'esperienza necessaria per poterlo compiere, perché solo quando si è ottenuta la giusta quantità di padronanza di quel tipo di moto, si può passare al livello successivo. La soddisfazione nel superare questo traguardo è decisamente appagante, sia perché si è raggiunto uno scopo, sia perché le nuove qualità acquisite permettono di averne di nuovi, vari e ancor più interessanti.
I videogiochi conoscono bene questo tipo di soddisfazione, e moltissimi generi (se non tutti) hanno al loro interno parte del meccanismo che permette di ricrearla. In base al tipo di prodotto è presentato in forma più o meno esplicita. In alcuni casi questo progresso è stato addolcito puntando sull'utilizzo effettivo dei risultati positivi ottenuti (un po' di tutorial e si viene immediatamente gettati al centro dell'azione), mentre in altri si è cercato di ottenere la soddisfazione proprio dalla "fatica" che occorre per arrivare allo scopo. Detto in altro modo: alcuni puntano sulla soddisfazione che si ottiene superando il traguardo, altri dal solo esser riusciti a partecipare alla gara e quindi dalla realizzazione ottenuta dal duro e proficuo allenamento che a permesso di arrivarci.
Alla seconda categoria appartengono molti degli MMO, trattandosi di solito di GdR ambientati in un contesto sociale. Nel doverne citarne qualcuno non si può non nominare *World of Warcraft*. Basato principalmente sulla crescita a cerchi concentrici, dove un livello in più significa un'area maggiore da esplorare, ha fatto la sua fortuna nascondendo fra le sue viscere il semplice meccanismo che permette a un bimbo di sorridere quando, dopo aver impilato due sedie e tre sgabelli, riesce a raggiungere il vaso delle caramelle sulla mensola e da lì vedere che ancor più in alto ci sta uno scafale con l'intera serie di dolciumi raccolti nelle festività natalizie. Il segreto del successo del suo schema sta tutto qui, nella semplicità di aver riprodotto una condizione che genera felicità e che a causa di una memoria non ancora del tutto formata non possiamo ricordare in modo chiaro, ma che dentro di noi è segnata in modo indelebile e come uno dei piaceri più grandi della nostra intera esistenza. L'*arrivare* per poi andare oltre la linea dell'orizzonte è un motivo più che valido per mettersi in viaggio, per imparare e *crescere*, anche nei lidi digitali.
Maxlee

Scrivono gli Iron Maiden, nel pezzo col quale ho intitolato la tua missiva: "Where I go I do not know, I only know the place I've been..." Conosciamo ciò che abbiamo visto, il resto è mera supposizione. Al massimo. Perché forse non esiste, amico. Il resto, intendo. Il futuro davvero non esiste, è solo un motore immobile. Uno dei più crudeli.

Long Live Rock'n'Roll

Caro Metalmark, ultimamente la musica metal mi soddisfa più dei videogiochi, pertanto ci tenevo a farti sapere che ho molto apprezzato le citazioni sparse su Borderline di **Game Pro** 1, in particolare i due brani da The Sound of Perseverance dei Death e Fiddler on the Green, dei Demons & Wizards. Dei Manowar, invece, non mi importa. Ciao e buon lavoro.
Savino Mariano



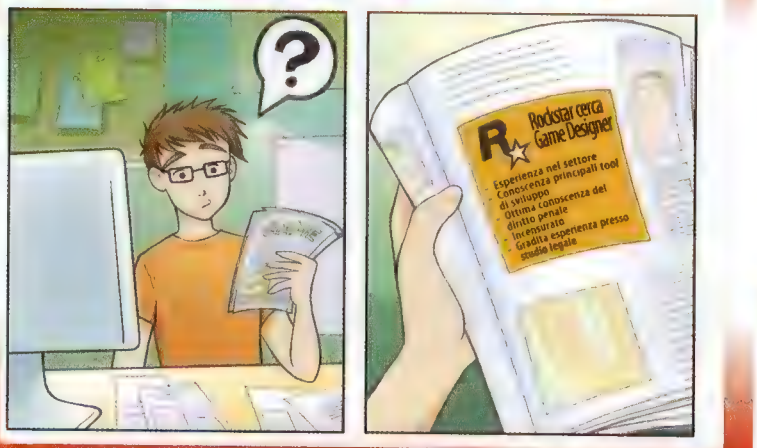
Harry Potter a chi?! Nel 1990, Steve Meretzky, leggendario creatore dell'avventura Infocom *Leather Goddesses of Phobos*, sviluppò per la Legend *Spellcasting 101: Sorcerers Get All the Girls*, storia ambientata in un college di magia con protagonista un nerd sfigato a caccia di femmine. Finché Hermione non porterà una quinta, Hogwarts non sarà mai così attraente.

Dire che non ti importa dei Manowar non è il modo migliore per fare amicizia con me, ma farò finta di non aver sentito. A parte gli scherzi, sono contento che tu abbia apprezzato le mie citazioni. La musica metal, come i videogiochi, può essere meravigliosa evasione e profondissimo spunto di riflessione. Io, però, preferisco vedere videogiochi e metal (ma estenderei il discorso al rock) come catalizzatori di emozioni. Il metal mi fa mettere a fuoco la realtà e il mio essere, capisci? Trovo la mia sintonia quando mi pare di perdere il segnale. Poi, chissà, magari un giorno in un white noise troverò qualcuno a cercarmi...

Il Padrino Parte II

Gentile rivista Game Pro, la mia gamertag Xbox Live è LFC IcyLele, leader del Clan La Famiglia; faccio riferimento alla lettera mandata da un nostro ex membro, tale JoePerry. Questo signore ha avuto il coraggio di ritagliarsi un momento di gloria che non gli appartiene, sparlando male dei nostri membri e divulgando cose false. JoePerry è stato ESPULSO dal clan perché ha avuto frasi e comportamenti diciamo offensivi, in contrasto con le regole che abbiamo nel nostro clan. Eravamo dispiaciuti per gli amici bannati e che di conseguenza non potevamo più incontrare in Live... sottolineo anche che tutti eravamo d'accordo con la politica Microsoft e che anche un fattore di discussione fu la freddezza di JoePerry nel godere per gli amici scomparsi dal Live! Vergognati!!! Il nostro clan è ormai

PRESS PLAY



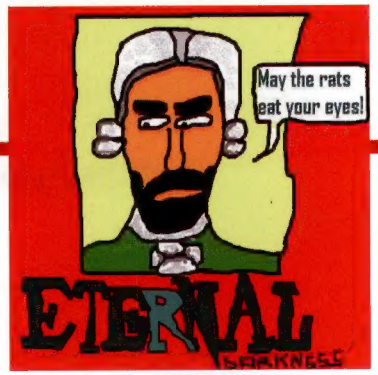
di Metalmark e Flavia

riconosciuto da tutto il Live italiano per la sua fama di membri leali e corretti, è tra i top clan nell'ambito di *GOW*. Dico a nome di tutti a JoePerry che non parli di tutto il clan, ma che parli per sé e non faccia il bambino cercando di farsi notare per quello che non è!!! E soprattutto che non si permetta mai più di menzionare di esser stato membro del Clan La Famiglia!!! Ciao e grazie.
LFC IcyLele

Salve, attendevo da tempo l'arrivo in Italia di una rivista come la vostra ed eccola in vetrina, dal mio edicolante di fiducia. Complimenti vivissimi, davvero un bel lavoro, grandi! Scrivo questa mia per far fronte a una lettera pubblicata sul primo numero della rivista, esattamente quella di Flaviano-JoePerry085, pag. 127. Nella sua giusta analisi dei ban Microsoft, "crocifigge" il clan La Famiglia, attivo su Live da dicembre 2006 con l'avvento di *Gears Of War*. Vorrei avere la possibilità di rispondere all'accusa! Perché screditarci su una rivista? Non ce lo meritiamo e basta fare un salto in Live oppure controllare i migliori tornei nazionali, The Live Community, EveryEye, Project-Console, Xbox Italia... le nostre più grandi peculiarità (e simboli di fama) sono appunto il buon gioco, fair play, rispetto dell'avversario e amicizia... nulla è stato lasciato al caso. La Famiglia Clan è un vero "ritrovo", e tutti lo sanno! Ci fu una discussione con alcuni membri: *nessuno* si era mai vantato di usare materiale pirata, il vero nocciolo della questione riguardava lo smaltimento delle liste amici... Molti compagni (non parlo del clan, su quasi 40 membri solo 3 furono bannati) erano scomparsi, molta gente con cui ci si era abituati a ridere ogni sera era svanita. Soltanto questa è l'unica ragione, nessuno membro del clan La Famiglia ha mai inneggiato alla pirateria, anzi, chi era in difetto ha ammesso le proprie colpe comprando una nuova console! Sottoscriviamo in toto quanto detto sui giochi originali, sulle offerte di grandi catene, aste online e mercatini: ormai usufruire di copie false non ha senso! Noi tutti siamo amanti dei videogame, ed essere etichettati come "gli orchi videoludici" ci ha un bel po' rammaricato! Spero davvero nella pubblicazione, un clan come La Famiglia non può ricevere un trattamento simile! Grazie,
LFC maN1ako, Capo Clan La Famiglia (Pasquale)

PS
Di seguito, il link al nostro forum: http://la.famiglia.forumfree.net.

Accolgo volentieri la replica della Famiglia, pubblicando la vostra lettera su Borderline. Verrà un giorno in cui vi chiederò di restituirmi il favore, e allora... Ok, ok, la smetto. Il fatto è che amo troppo la saga de Il Padrino e, a tratti, le vostre lettere sembravano davvero riecheggiare lo stile di Don Vito Corleone & company. JoePerry, se credi di voler ribattere, fallo con calma e chiarezza. L'importante è che tutti voi restiate sereni. D'accordo? Altrimenti chiamo l'FBI e pongo fine al vostro business (e guai a non pronunciarlo "bisinìss").



Caro Diario, a volte mi diverto a disegnare i giochi con il Paint. Sul forum americano Neogaf.com ho scoperto che tanti altri hanno il mio stesso hobby. Mi sento meno solo, adesso. Quasi quasi chiedo ai lettori di mandarmi le loro opere...

parleremo. Quando? Non lo so. Siamo a tre numeri, lanciati in un acceleratore di particelle e in preda a un overload di richieste e informazioni. Una vita è davvero poca, ma noi cercheremo di zippare tutto e metterci il mondo in tasca. Dobbiamo fare un viaggio, noi. Tutti insieme. Voi non lo sapete ancora, forse, ma è proprio così. Per adesso stiamo ancora preparando i bagagli, ma io ho già scribacchiato su una vecchia carta. Tu comincia a portare Game Power, che lo rileggo volentieri...

La critica deve prima di tutto saper trasmettere l'entusiasmo e la passione, perché il critico deve essere anzitutto anche lui un appassionato, e deve essere, per essere un buon critico, in primo luogo in grado di trasmettere la propria passione.

Iljiovic

La quiete prima di Tempest

Cara redazione di **Game Pro**, innanzitutto complimenti per la rivista veramente realizzata bene, ma complimenti perché già nei primi due numeri della rivista avete pubblicato articoli che parlavano di una sfortunata, ma dal sottoscritto amatissima, console: il Sega Saturn. Spero che in futuro parlerete spesso del Saturn (vi ricordate *Guardian Heroes*, oppure *Grandia*?), ma mi piacerebbe anche rileggere in versione italiana il bellissimo articolo della rivista Edge che riguardava *Tempest 2000* per Atari Jaguar. Mi raccomando: è dai tempi di Game Power che non compravo più riviste di videogiochi, continuate così!!!
Luca T.

Ehi Luca, la tua T sta per Tempest? Fico, Tempest, a proposito. Come il Saturn, che ha attaccato addosso l'odore un po' speciale dei perdenti di lusso, come quei pugili troppo buoni e troppo stupidi per reggere contemporaneamente i pesi del ring e del successo e andare avanti. Ne parleremo? Ma sì, certo, diavolo. Ne

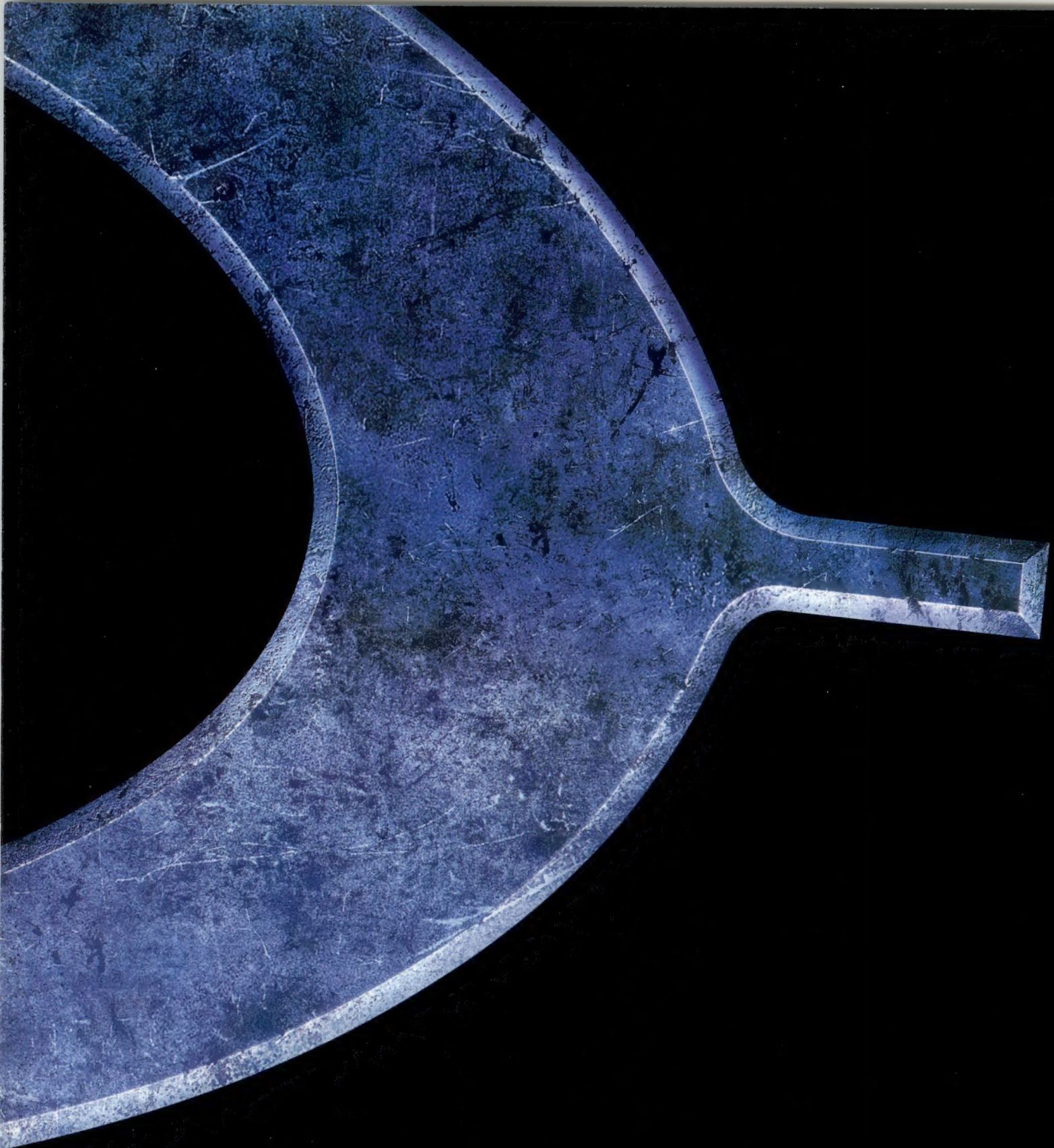
Addio e grazie per tutto il pesce

Buongiorno, mi chiamo Andrea Basilio. Da sempre appassionato di videogiochi e giornalismo, ho lavorato per due anni come producer e project manager in Virtual Identity (www.virtualidentity.it), una software house milanese. Sono da sempre un lettore di Videogiochi e, ora che ho per le mani la sua nuova incarnazione, Game Pro, devo dire che mi piace davvero. È importante e bello che stiate dando molto spazio alla tremenda e nota situazione della produzione italiana.
Io sono un esempio di questo disastro, già miracolato dalla possibilità di lavorare nei videogame in Italia, ho comunque deciso di abbandonare questa realtà incerta. Ho lasciato il mio lavoro per seguire quello che è da sempre il mio sogno, diventare un Game Designer. Così sto per partire per il Galles, dove frequenterò la facoltà di computer e game design. Così anche io, mio malgrado, farò parte della schiera degli *esiliati*. Mi farebbe molto piacere avere la possibilità di raccontare la mia esperienza (anche quella futura) su **Game Pro**. Non mi voglio certo paragonare ai veri esperti come Bittanti e compagni, ma sono convinto che la mia esperienza sia notevolmente diversa (data anche dalla mia giovane età, ho 23 anni) e possa essere interessante per il vostro pubblico.
Ho cercato di essere conciso. Spero di risentirvi. Cordiali saluti,
Andrea Simone Basilio

Caro Andrea, siamo realmente interessati a conoscere chi sei, qual è la tua storia e, soprattutto, come andrà la tua avventura gallese. Scrivici, tienici aggiornati. Fai finta che Game Pro sia la tua ragazza lontana, ma che non ti chiede di ricordare anniversari e non pretende fiori (ah, già, e che non fa sesso telefonico). Raccontaci in che posto stai, che cosa impari, chi incontri e come si delinea il tuo futuro. Però non scordarti di farci anche vivere la tua esperienza. Raccontaci di cosa hai provato quella notte che non riuscivi a prendere sonno e ti sentivi davvero come un fottuto emigrato un po' alieno, o di quando hai urtato il carrello di quella biondina al minimarket e ti si è fermato il cuore per un attimo. Occhio alle "emme": non potremmo essere più curiosi, non potremo esserti più grati. Good luck, guy.

Retrogaming Delice

La gente sa ancora stupirti in positivo, alla faccia di tutti i pessimisti da quattro soldi che vagano per le strade di Reality City. Così ti trovi a parlare con uno che è forte davvero, che è bravo davvero. Che da solo ha messo in piedi una biblioteca del sapere. E ti capita che lui ti dice: lascia stare. Perché dovresti intervistarmi? Io non sono nessuno, in fondo. O qualcosa di simile, che poi è dannatamente falsa. Massimo rispetto, amico mio. Massimo rispetto. Ma, per favore, che qualcuno inventi un dolce per noi giocatori e lo chiami Retrogaming Delice.



Nel prossimo numero

Game Pro 004
in vendita il 7 settembre

COMUNIKARMA

1989.
THE COLD WAR BECOMES HOT.

WORLD IN CONFLICT™

Guida le tue forze armate contro l'imminente invasione Sovietica. **World in Conflict** è il gioco strategico d'azione per PC dove Oriente e Occidente si scontrano in ambienti 3D che ti lasceranno senza fiato. Potrai interagire e distruggere ogni singolo elemento dei campi di battaglia grazie al **motore grafico di ultima generazione MassTech**, un'interfaccia di gioco incredibilmente intuitiva e rivoluzionaria, e il **supporto multiplayer Drop-in** integrato, per scatenare l'arsenale delle più grandi superpotenze della storia.

Dal 21 Settembre 2007
riscrivi la storia con World in Conflict!

wicthegame.com

SIERRA · MASSIVE ENTERTAINMENT · vivendi GAMES · Games for Windows

©2007 Massive Entertainment AB. All rights reserved. World In Conflict™, Massive Entertainment and the Massive Entertainment logo are registered trademarks of Massive Entertainment AB in the U.S. and/or other countries. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. Vivendi Games and the Vivendi Games logo are trademarks of Vivendi Games, Inc. in the U.S and/or other countries. All other trademarks are property of respective owners.

GAME PRO N°3 - MENSILE - SETTEMBRE 2007 - **€ 6,00**

Sprea media ITALY

9 771971 950007 70003